MyComputer 8 / 2004

SEPTEMBRIE

MyCOMPUTER

Pe CD: PESTE 30 FREEWARE

16 programe Open Source ■ NOU – o oră de muzică

Nr.8/2004/II

69.000 LEI

Maxthon Browser

3DStudio Max

Azureus

Adobe Premiere

Adobe After Effects

Vând Google!

SAMBA: Ritmul reţelei

Motorola A1000

Nokia 6630

Update de BIOS

Cum să scrii CD-uri fără să te arzi

Designul pe Web

Ce ai de făcut pentru a fi prezent online

Odiseea OS X

Partea a II-a

Noutăţi de la Macintosh

Aplicaţii pentru PDA

Software-ul care te face cu adevărat mobil

Windows vs Linux

(ultimul episod)

XviD Codec 1.0.1

Cum poţi face filme, mai dibace

Servere FTP

Test complet: cele mai bune servere gratuite de FTP pentru Windows

My GAME:

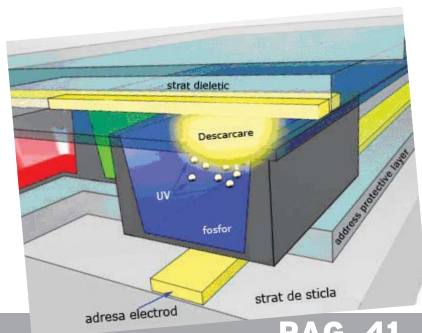
Amator sau Profesionist?

Memorie flash de 4 Terabytes

Plăci video Geforce 6600

www.MyC.ro - Intră pe FORUM





PAG. 41

CUPRINS

My INFO

My PREZENTĂM

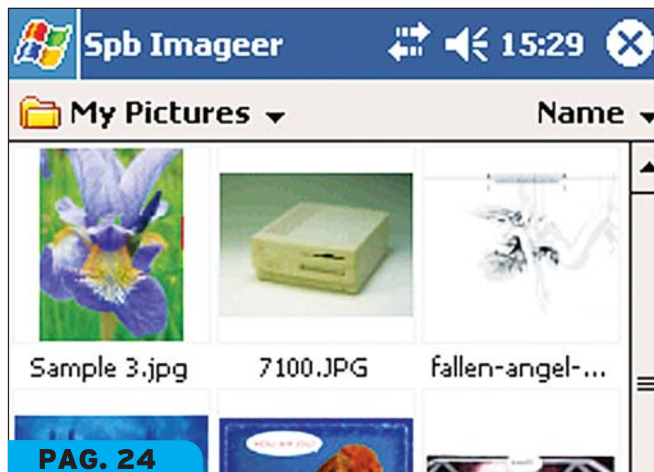
My REPORT

My TEST

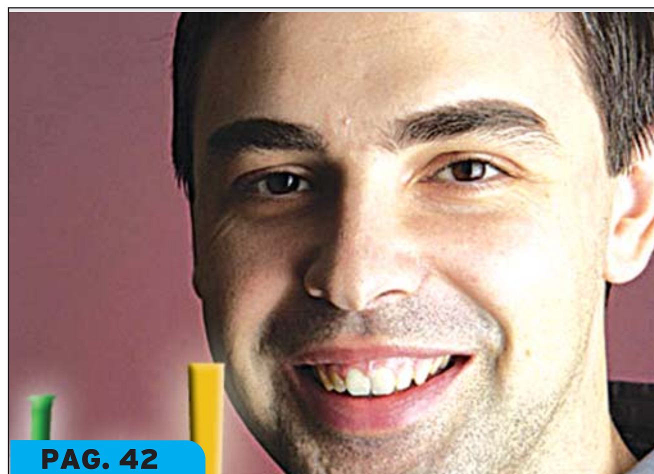
My HANDS

My GAME

My RECYCLE BIN



PAG. 24


PAG. 42



PAG. 58



My COVER DISC

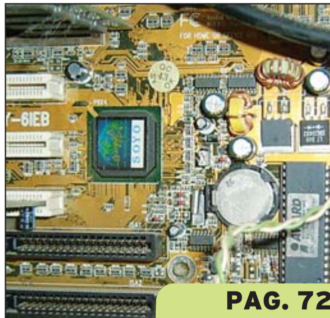
Conţinutul acestui CD a fost scanat cu următorii antiviruşi: NOD 32, NAV 2004, BitDefender, F-prot, RAV, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003

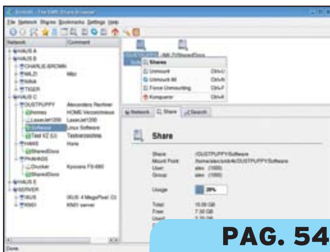
FREEWARE
AdvancedVNC v.1
AntiSpy v.4.2
Azureus v2.1.0.4
Bookreader v4.4
CD to MP3 Freeware v.1.0
DVD Decrypter v.3.2.3.0
Flat Assembler v.1.54
Free Accounting v.1.0.0.4
Free Monitor for Google 2.0
HDD ID Utility v.1
InAlbum Screensaver Builder
InAlbumLite v.1
KanjiBrowze Standard v2.1
Maxthon 1.0
MaxxChat
NTRegOpt v.1.1.e
OptiNet v.1
Proton Barcode Wizard v.3.6
RealTunnel v0.9.7.0043
Rosoft Audio Recorder v3.5.3
Rosoft Media Player 3.5.3
TeamIntel Lite v210
Twin Files v1.0
Uke-4-U Starter v1.0
UserLogger v.2.9
WhatsRunninThatSRV
Winamp Full v5.04
WinGuard Pro 2004 v.5.6.8.4
WiniSCSITarget V0.3
XMPlay v3.1.0.1
Zilla Anonymous Surfer v.3.0.0.2
ZoneAlarm 5.1.011

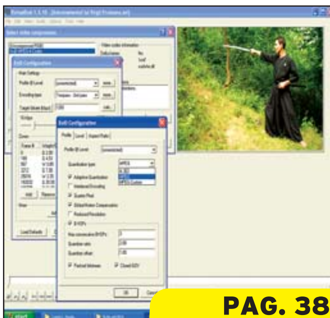
OPEN-SOURCE
Sunjammer v0.5
samba-3.0.6rc2
netGo v0.3
MPlayer v1.0 pre 5-Windows
MPlayer v1.0 pre 5-Linux
Linux kernel 2.6.8 RC3
kompose v0.3
KNetLoad v.2.3
Kid3 v0.5
K3b v.0.11.13
iList v.0.2.0
Helix Player v1.0
gwenview v.1.0.1
Firewall Builder v.2.0
Debian Package Search v0.4
Apollon v.1.0beta1

SHAREWARE
Xipster v.1.1
OfficeFax v.1.0
CoolConversations v.1.0.0.44
Atomix v.2.2

SPECIAL
VITORemote
Update Norton Antivirus (03.08.2004)
Spb Pocket Plus
Spb Imageer
Resco Explorer v.5.10
PocketTV Classic
Microsoft DirectX Drivers Redistributable 9.0c
Macromedia Flash Player 6 for Pocket PC 2003
Gooka The Mystery of Janatris
FlashAssist v1.3
Driver Video Nvidia v.61.77
Driver Video Catalyst v.4.7
850 iconuri


PAG. 72


PAG. 54


PAG. 38

FREEWARE



AntiSpy v.4.2

AntiSpy înlătură troienii, spyware-ul, programele adware şi malware şi alte componente care violează intimitatea sistemului tău.

OPEN-SOURCE



Helix Player v1.0

Helix Player 1.0 este un player multimedia open-source care suportă formate ca OGG Vorbis, Theora, H.261, H.263, GIF, JPEG, PNG, RealText şi SMIL.

OPEN-SOURCE



MPlayer v1.0

Poate cel mai bun player video disponibil la ora actuală. Conţine codecurile necesare redării multor formate şi consumă extrem de puţine resurse.

SPECIAL



Gooka The Mystery of Janatris

Gooka este un judecător respectat, care are abilităţi telepatice care-i permit să citească în mintea altora şi chiar să le influenţeze acţiunile.



INDEX MyC

INSERENŢI DE PUBLICITATE

INDEX EDITORIAL:

FIRME ŞI ORGANIZAŢII





Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

- ***București:*** 021/301.08.78, 021/301.08.76, 021/301.08.71, 031/401.08.78, 031/401.08.76, 031/401.08.71
- ***Oradea:*** 0259/44.72.52, 0259/44.72.46, 0359/40.04.00
- ***Arad:*** 0257/22.82.02, 0257/22.83.02
- ***Iași:*** 0232/26.00.88, 0332/40.50.00
- ***Sibiu:*** 0269/21.01.12
- ***Tg. Mureș:*** 0265/21.12.05
- ***Timișoara:*** 0256/49.91.91, 0356/40.02.00
- ***Constanța:*** 0241/63.99.29, 0241/55.41.01
- ***Vaslui:*** 0235/31.49.70
- ***Craiova:*** 0251/41.65.79, 0351/40.32.00
- ***Satu Mare:*** 0261/71.21.60, 0361/40.04.02

DIRECTOR
Gabriela Puchianu
BRAND MANAGER, REDACTOR-ŞEF
Mircea Buzlea - *mircea@myc.ro*
REDACTOR-ŞEF ADJUNCT
Răzvan T. Coloja - *razvan@myc.ro*
REDACTOR HARDWARE
Dorel Puchianu jr. - *dorel@myc.ro*
REDACTOR INTERNET
Laurenţiu Bancu - *laurentiu@myc.ro*
REDACTOR GRAFICĂ
Remus Zoica - *remus@myc.ro*
REDACTOR CD-ROM
Tamás Király - *webmaster@myc.ro*
DTP & GRAFICĂ
Cristian Mada
COLABORATORI
Marian Piloiu
Sorin Paliga
Costel I.Mazilu
PREŞEDINTE
Dorel Puchianu
puchianu@mediacontact.ro
Oradea, Str. col.Buzoianu, nr.34, et.1, cod 410094, jud. Bihor
telefon: 0259 - 441.523;
fax: 0259 - 441.526;
CP 54 OP 7, Oradea
contact@myc.ro
JURIDIC: Cosmin Tăutan
ABONAMENTE:
Ioana Andreea Pop
telefon: 0788.344.494
abonamente@mediacontact.ro
DISTRIBUŢIE
SC Media Contact Distribuţie SRL
Director, Oana Noje: 0788-343.944
Director, Dorin Onica: 0788-343.943
Ovidiu Belcin, Aurica Andreiu
distributie@mediacontact.ro
CD-ROM
SC Insert Media SRL
telelefon: 0788-343.943
PRODUCŢIE:
SC Media Contact SRL
MARKETING-PUBLICITATE
Răzvan Beltechi: 0788.507.285;
r.beltechi@mediacontact.ro
Cristina Mocanu: 0788.507.288;
c.mocanu@mediacontact.ro
Sînziana Dem: 0788.343.942;
s.dem@mediacontact.ro
RECLAMAŢII
reclamatii@mediacontact.ro
Ediţia s-a închis la 19.08.2004
ISSN: 1583-9133

@naliza sITuaţiei


Mircea Buzlea

Pomana P..C-ului

Calculatoare numai hardware, fără OS

De cum începe soarele cu dinţi să muşte din vacanţele de vară, producătorii şi distribuitorii de hardware încep să îşi frece palmele. Începerea anului şcolar, respectiv universitar, înseamnă vânzări consistente, în special de sisteme complete. Iar în acest an, cuvântul de ordine este subvenţia achiziţionării de calculatoare personale de către categoriile defavorizate.

În SUA, de exemplu, AOL s-a hotărât să vândă PC-uri la preţuri mici către minorităţi şi persoane cu venituri reduse, cu condiţia ca aceştia să contracteze un abonament de dial-up pe un an de zile. E un alt segment de piaţă abordat de uriaşul cu picioare de lut, care şi-a testat anii trecuţi "filantropia" şi cu populaţia de origine hispanică (proiectul AOL Latino, cu aproximativ 2 milioane de potenţiali clienţi). Proiectul din acest an încearcă să adauge comunităţii AOL persoane vârstnice şi afro-americani (proiectul Blackvoices, cu începere din septembrie).

Ei bine, începând din acest an, România intră în rând cu lumea... nouă, prin sprijinirea familiilor cu venituri mici care doresc să investească într-un PC. Au fost aprobate Normele metodologice pentru aplicarea Legii nr.269/2004, referitoare la ajutorul financiar de 200 de Euro, pentru achiziţionarea unui calculator nou, având o configuraţie minimă care să cuprindă procesor la 1,6 GHz, 128 MB RAM şi hard disc de 40 GB.

Interesant este faptul că nu s-au făcut referiri decât la partea hardware a calculatorului. Astfel încât tragem nădejde că noii proprietari de calculatoare vor folosi jumătate din ajutorul financiar pentru a cumpăra măcar un sistem de operare. Sau, pornind de la o prezumţie optimistă, tragem - oare, pre(a)matur? - concluzia că vom deveni un popor al Pinguinului. Sau vom fi atât de computerizaţi , încât vom fi incluşi pe lista de aşteptare de la Microsoft pentru Windows Starter Edition, la numai 36 USD licenţa... Vise, dom'le!...

MyCOMPUTERizează-te!

Mircea@myc.ro

MyCOMPUTER

ABONAMENT

Numele, prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ____________________ str. ________________

nr. ___ Bloc ______ ap.____ cod poştal____________ jud.__________ sector ____

Tel:. ______________ e-mail: ________________ Data: __________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei **My COMPUTER**: Str. col.Buzoianu, nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ______________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

❑ 3 luni - 149.000 lei ❑ 6 luni - 289.000 lei ❑ 12 luni - 589.000 lei

Preţul abonamentului, în sumă de ______________, l-am achitat cu mandat nr.______________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonamente@mediacontact.ro*

MyCâştigă : Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa şi la extragerea pentru **UN ABONAMENT pe 3 luni** la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr.8 / 2004

1. Cum consideri acest număr al revistei MyC?

F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?

Interfaţa ☐ Diversitatea ☐

Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ţi-au plăcut cel mai mult?

____

4. Care articol(e) ţi-au displăcut cel mai mult?

____

5. Ce teme ai prefera să citeşti mai des în MyC?

____

6. Ce ai dori să mai conţină CD-ul cadou?

____

7. Din ce localitate ai cumpărat MyC?

____

8. Se găseşte MyC la chioşcul tău preferat?

Da, întotdeauna ☐ Nu ☐

Da, dar sunt puţine exemplare ☐

8. Softul tău preferat

____

9. Ce rubrică ai mai dori să conţină MyC?

____

10. Cât eşti dispus(ă) să plăteşti pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?

2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐

5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista MyC?

Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐

Chioşcuri de presă ☐ Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configuraţie:

____

13. În următoarele 6-12 luni doreşti să îţi upgradezi sistemul sau să-ţi cumperi unul nou:

Da ☐ Nu ☐

14. Eşti conectat la Internet prin:

cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ştirile zilnice de pe www.myc.ro:

utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐

Alte observaţii despre situl **www.myc.ro**:

____

____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:

____

____

17. Propunerea ta pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):

____

Nume/Prenumele: ______________________________

Adresa: Localitatea __________ Jud.__________ Str.__________ Nr.____

Bl.___Ap.___Cod stradal:_____ ___Telefon/Mobil: _____ ___________Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail __________ ___ ______ Nr. membrilor familiei: _____Venit/lună___ ______

Studii____________________ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ______________

*MyComputer PC Games CD Cadou PC Shop alpha ANDREI

CÂŞTIGĂTORUL CHESTIONARULUI din **MyC nr.6/2004** este **DAVID ALEXANDRU** din Brăila, jud.Brăila, care primeşte un abonament pe 3 luni la revista **My COMPUTER.**
Vrei să fii şi tu câştigător?

Specificaţiile Blu-Ray Read-Only au fost aprobate

Fondatorii Blu-ray Disc au aprobat versiunea 1.0 a specificaţii lor formatului fizic BD-ROM, pregătind lansarea playerelor BD prevăzută pentru anul viitor.

Primele unităţi de redare BD-ROM vor fi puse în vânzare începând cu 2005, iar cei 13 producători, membri ai asociaţiei, afirmă că tehnologia va fi suportată de sistemele de operare şi de unităţile PC-urilor. Oficialii de la Sony au promis deja că viitoarea generaţie de console PlayStation va suportă această tehnologie.

Completarea specificaţiilor fizice reprezintă un pas impotant deoarece oferă producătorilor de discuri informaţiile necesare pregătirii liniilor de producţie a mediilor de stocare BD-ROM. Părţile interesate de comercializarea acestei tehnologii vor trebui să semneze un acord de licenţă pentru a obţine accesul la respectivele informaţii; nu au fost dezvăluite încă detaliile financiare referitoare la obţinerea licenţei respective.



Printre suporterii tehnologiei Blu-Ray se află Dell Inc., Hewlett Packard Company, Hitachi, Ltd., LG Electronics Inc., Mitsubishi Electric Corporation, Panasonic (Matsushita Electric), Pioneer Corporation, Royal Philips Electronics, Samsung Electronics Co., Ltd., Sharp Corporation, Sony Corporation, TDK Corporation, şi Thomson. ■

Memorie flash de 4 Terabytes

Taiwan's Industrial Technology Research Institute (ITRI), cu sprijinul unor firme partenere vor produce în curând un nou tip de card de memorie cu denumirea "µcard", a cărui lansare a fost anunţată pentru toamna acestui an, la Taipei International Electronics Show (Taitronics) care se va desfăşura între 8 şi 12 octombrie 2004.

Noile carduri au fost prezentate ca o şansă pentru firmele taiwaneze care produc module de memorie nevolatilă de a reduce actualele costuri cu licenţele pe care le plătesc firmelor concurente, care sunt deţinătoarele tehnologiilor respective.

Specificaţiile tehnice ale noilor carduri sunt impresionante: transfer de 120MB/s (de 10 ori mai rapid decât la memoriile SD actuale). Funcţiile suplimentare ale noilor carduri includ compatibilitate cu USB 2.0, consum de energie redus, sistem rapid I/O (intrare/ieşire) şi interfaţă compatibilă cu cea a cardurilor de memorie existente, susţin sursele taiwaneze.

Producătorii noului tip de card au în vedere piaţa în continuă creştere a dispozitivelor mobile, cum ar fi laptopurile, camerele digitale foto şi video, sau MP3 player-ele.

Specificaţiile pentru µcard-uri sunt stabilite de către membrii Open Mobile Internet Alliance (OMIA), organizaţie constituită sub patronajul a două mari asociaţii profesionale din Taiwan: Asociaţia Producătorilor de Aparatură Electrică şi Electronică (Taiwan Electrical and Electronic Manufacturers' Association - TEEMA) şi Taiwan Computer Association (TCA).

Specificaţiile cardurilor de memorie:

Denumire	dimensiune (mm)	Capacitate maximă	Transfer (MB/secundă)	Consum redus	I/O	Fabricanţi care le utilizează
CompactFlash	42,8x36,4x3	128GB	16,6		DA	CFA
SD	24x32x2,0	4GB	12,5	DA	DA	SDA, Toshiba, Sandisk, Panasonic
Mini SD	20x21,5x1,4	4GB	12,5	DA	DA	
MMC	24x32x1,4	4GB	2,5	DA		MMCA, Nokia, Samsung, Renesas
Reduced size MMC	24x18x1,4	4GB	2,5	DA		
High speed MMC	24x32x1,4	4GB	52	DA	DA	
Memory Stick	21,5x50x2,8	256MB	2,5	DA		Sony
Memory Stick Pro	21,5x50x2,9	2TB	20	DA		
Memory Stick Duo	21,5x31x2,8	2TB	20	DA		
SM	45x37x0,76	128MB	1,2	DA		Samsung, Toshiba
XD	20x25x1,7	8GB	5	DA		Fujitsu, Olympus
T-Flash	15x11x1,0	4GB	2,5	DA		Sandisk
µcard	24x32x1,4	2TB	120	DA	DA	OMIA
RS µcard	24x18x1,4	2TB	120	DA	DA	

S-a afirmat că specificaţiile noului card vor fi discutate la Forumul Tehnologic Jing-tai din acest an (10-11 septembrie), conferinţă ce reuneşte firme de IT din Taiwan şi China. Probabil că în final, mai multe firme din Taiwan, China şi chiar din alte ţări vor participa la definirea specificaţiilor, în cursul anului viitor.

Producţia acestor noi carduri va debuta la începutul anului viitor. ■

Maya Personal Learning Edition versiunea 6

Maya Personal Learning Edition 6 este o versiune specială a programului Maya, care oferă acces gratuit celor care doresc să exploreze oportunităţile oferite de program la crearea conţinutului tri-dimensional (doar pentru folosirea în scopuri necomerciale). Programul este disponibil pentru sistemele de operare Windows 2000/XP Professional şi Mac OS X şi oferă acces la aproape toate facilităţile versiunii Maya Complete 6. Poţi descărca



gratuit programul de la adresa http://www.alias.com/eng/products-services/maya/maya_ple/. Prima versiune Maya Personal Learning Edition a fost lansată în februarie 2002, iar acum utilizarea programului a ajuns la un nivel foarte mare. Până la această dată s-au înregistrat mai mult de 650000 utilizatori pentru descărcarea programului Maya Personal Learning Edition. "Tot mai mulţi oameni sunt interesaţi în a introduce conţinut tri-dimensional în propriile producţii, iar din această cauză popularitatea programului Maya Personal Learning Edition a atins cote uimitoare", a precizat Chris Ruffo director de marketing la Alias. ■

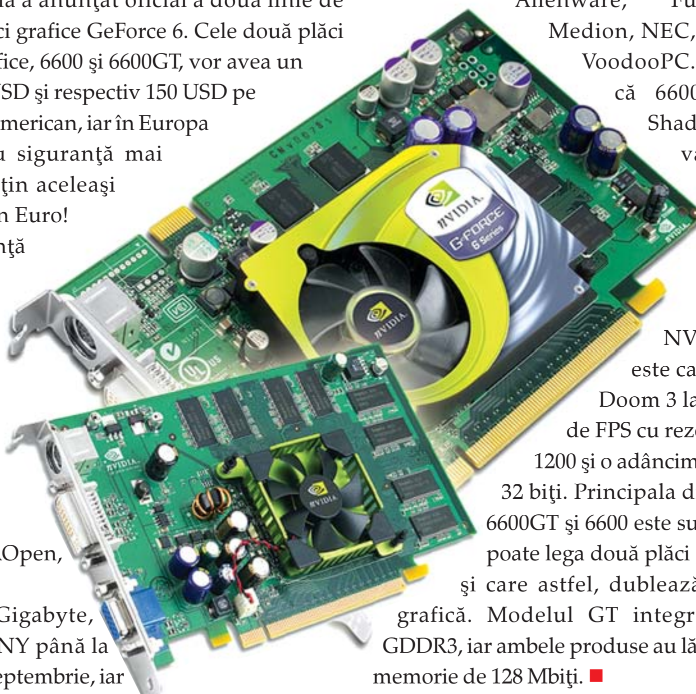
Shrek 3 în 2006



Ţinând cont de faptul că Shrek 2 a încasat 260 milioane USD în doar 13 zile, studioul DreamWorks plănuieşte lansarea părţii următoare pentru anul 2006. Studioul a angajat deja 2 scriitori - Peter Seaman şi Jeffrey Price, care împreună au scris scenariul filmului "How the Grinch Stole Christmas" pentru a lucra la acest proiect. Se preconizează că şi alţi scriitori vor fi angajaţi, ţinând cont de faptul că la primele două filme au lucrat mai mult de o duzină de scriitori. Este aşteptată şi reîntoarcerea celor trei: Mike Myers, Cameron Diaz şi Eddie Murphy pentru înregistrarea vocii celor trei roluri principale. În următorul film se zvoneşte că Shrek îi va înfrunta pe King Arthur şi pe Cavalerii Mesei Rotunde, iar lansarea filmului va avea loc în vara anului 2006. ■

Nvidia a lansat seria de plăci video Geforce 6600

Nvidia a anunţat oficial a doua linie de plăci grafice GeForce 6. Cele două plăci grafice, 6600 şi 6600GT, vor avea un preţ de 200 USD şi respectiv 150 USD pe continentul american, iar în Europa vor costa cu siguranţă mai mult, cel puţin aceleaşi sume vor fi în Euro! În concordanţă cu NVIDIA, plăcile 6600 şi 6600 GT vor fi disponibile de la cel puţin 20 de producători, incluzând companiile AOpen, Chaintech, Gainward, Gigabyte, Leadtek şi PNY până la sfârşitul lui septembrie, iar până la sfârşitul lui 2004 alăturându-se şi Acer, Alienware, Fujitsu-Siemens, Medion, NEC, TigerDirect şi VoodooPC. Nvidia a spus că 6600 va suporta Shader Model 3.0 şi va integra tehnologia Ultrashadow II. În concordanţă cu compania NVIDIA, 6600GT este capabil să ruleze Doom 3 la o viteză de 42 de FPS cu rezoluţia de 1600 x 1200 şi o adâncime de culoare de 32 biţi. Principala diferenţă dintre 6600GT şi 6600 este suportul SLI care poate lega două plăci grafice identice şi care astfel, dublează performanţa grafică. Modelul GT integrează memorii GDDR3, iar ambele produse au lăţimea benzii de memorie de 128 Mbiţi. ■



ASUSTeK a intrat în lumea monitoarelor LCD

Chiar ASUSTeK Computer, unul dintre cei mai mari producători de plăci de bază şi notebook-uri din lume, a subliniat de curând că va produce monitoare LCD.

Astfel, familia de LCD-uri de la ASUSTeK va utiliza panouri LCD TN cu un timp de răspuns mic şi cu un unghi mare de vizibilitate. Iniţial familia de monitoare de la ASUS va include cinci modele de 17 inchi: PM17I, PG17T, PG17D, PV17 şi PD17, care vor avea specificaţii diferite, cu conexiune digitală sau/şi analogă şi cu multe caracteristici multimedia.



Monitorul de vârf de la ASUS va fi PM17I cu o rezoluţie nativă de 1280x1024, luminozitate de 300 cd/m^2, contrast 500:1, timp de răspuns de 12ms, interfaţă D-Sub şi DVI-I cât şi difuzoare integrate.

Celelalte monitoare ca şi PG17T, PG17D, PV17 şi PD17 vor avea caracteristici ceva mai slabe decât PM171. Luminozitate 250 cd/m^2, contrast 450:1 şi un timp de răspuns de 16ms. Modelele PG 17T şi PG17D vor avea un unghi orizontal de vizibilitate de 140° şi vertical de 120°, în timp ce modele PV17 şi PD17 vor avea ambele unghiuri de vizibilitate de 140°.

Preţurile şi datele de lansare încă nu au fost anunţate de reprezentanţii companiei ASUS. ■

Konica Minolta deschide cu C350 seria echipamentelor office bizhub

Konica Minolta lansează în România, începând cu această lună, noul brand de echipamente digitale de birou, alb/negru şi color, denumit bizhub. C350 este primul din seria echipamentelor multifuncţionale, accesibil tuturor companiilor, cu multiple opţiuni şi funcţii specifice pentru creşterea productivităţii activităţilor zilnice de producere a documentelor.

Dacă doriţi să printaţi documente color sau alb-negru, să copiaţi, să scanaţi sau să trimiteţi e-mail-uri, bizhub C350 îndeplineşte orice sarcină care i se atribuie. Fiind un centru de comunicaţie, C350 îndeplineşte şi sarcini legate de managementul documentelor şi de securitate a accesului. Bizhub C350 oferă utilizatorilor posibilitatea automatizării multor operaţii, inclusiv pe cele de finisare a documentelor, de creare a broşurilor, reducând în mod semnificativ timpul de lucru şi oferind un sprijin real celor care apreciază beneficiile pe care le oferă noile tehnologii digitale.

Cu utilitarul de reţea PageScope şi un browser de web se pot monitoriza performanţele maşinii, iar pentru administrarea ei nu mai este nevoie de alte programe software. Pot fi create conturi de utilizator pentru un management cât mai eficient al printurilor, scanărilor sau al copiilor. Administratorul de sistem poate verifica şi seta permisiunile pentru copierea şi printarea alb-negru şi color precum şi numărul de pagini. Acest lucru nu numai că previne accesul neautorizat, dar ajută şi la controlul costurilor. Toate aceste facilităţi duc la o estimare mult mai corectă a cheltuielilor de exploatare.

Alimentatorul automat de documente are o capacitate de 100 pagini ce pot fi scanate pe ambele feţe printr-o singură trecere. Scanările salvate pe HDD-ul copiatorului pot fi repede combinate cu documentele printate sau copiate, sau pot fi transferate pe computer.

Bizhub C350 transmite şi primeşte scanări via iFax către şi de la echipamentele fax, selectează formatul preferat - PDF, JPEG, TIFF sau programează echipamentul să salveze automat toate paginile unui document într-un singur fişier PDF, direct de la panoul de comandă. Nu în cele din urmă, un total de 2040 de adrese de e-mail şi 60 de grupuri pot fi stocate sau pot fi căutate în reţea din baza de date de e-mail via LDAP (Lightweight Directory Access Protocol). ■



Intel întârzie cu lansarea primului cip pentru TV

Producătorul din Santa Clara, California a spus de curând că nu va lansa în acest an cipul pentru televizoarele cu diagonala mare. Preşedintele companiei Intel, Paul Otellini, a anunţat lansarea acestui cip la expoziţia Consumer Electronics din ianuarie, spunând: "cipul are nume de cod Cayley, şi permite producătorilor de televiziune să producă televizoare cu diagonale mari care se vor vinde sub 1800 USD, până la sfârşitul acestui an". Otellini a mai adăugat în ianuarie că: "această invenţie va schimba semnificativ costurile televizoarelor mari". Intel a fost vag în informaţii, relatând că această întârziere se datorează faptului că, firma nu a fost mulţumită de rezultatul obţinut la acea dată. Purtătorul de cuvânt de la Intel a spus: "nu vom lansa acest produs pe piaţă în acest an". "Vrem ca acest produs să se diferenţieze clar de ceea ce există şi să perfecţionăm calitatea imaginii ". Mai multe probleme anunţate în luna iulie se refereau de asemenea la o întârziere, care nu a ocolit noul procesor Pentium la 4 GHz şi chipsetul Alviso pentru notebook-urile Pentium M. Anul acesta s-a dovedit destul de vitreg cu Intel (în ceea ce priveşte procesoarele). Până în prezent Intel nu a avut prea mult succes în branşa PC-urilor. Însă un efort de a aduce cipurile Intel în telefoanele mobile ar da multe bătăi de cap companiei Texas Instruments. ■

AMD va lansa procesorul Athlon 64 3700+ pentru notebook-uri

AMD a anunţat o nouă versiune mai rapidă a procesorului mobil. De asemenea, compania a mai anunţat că a început livrarea procesoarelor mobile de 90nm, având formal numele de cod Oakville.

Noul 3700+, va integra 1 MB de cache L2 şi este tactat la 2,4 GHz.



cca.500 $

Pe lângă acestea din urmă, noul microprocesor va include şi tehnologia PowerNow! Cu toate acestea, utilizatorii nu trebuie să se aştepte că noul procesor va stabili un nou record din punct de vedere al consumului de energie.

AMD a postat puterea termică a procesorului, care este de 81,5 W.

Prin comparaţie, procesorul mobil de la Intel are o pierdere termică de 88 W (2,8 GHz, 3,06 GHz şi 3,2 GHz).

Consumul procesoarelor produse de cele două firme este de 12 W pentru modelul Mobile Athlon 64 3700+ şi între 5 şi 10 W pentru cipurile Pentium M. AMD a spus că noul procesor va costa 500 USD în cantităţi mai mari.

În concordanţa cu AMD, noile procesoare Mobile Athlon 64 3700+ vor fi livrate către producători în luna septembrie. ■

Samsung a demonstrat la Seoul potenţialul primului display de înaltă rezoluţie de 2,6 inci

Dacă un ecran de doi inchi nu este suficient pentru aplicaţiile pe care le rulezi din telefonul tău mobil, atunci să ştii că, Samsung ţi-a pregătit o nouă soluţie, care îţi permite să rulezi programe de pe mobilul personal la înaltă rezoluţie. În loc de rezoluţie tipică de 176 x 220 pixeli, ecranul Samsung de 2,6 inchi va oferi o rezoluţie full VGA. Ecranul este bazat pe tehnologia a-Si (amorphous silicon technology) care permite acestuia o rezoluţie de 300 ppi - care tradus înseamnă o rezoluţie de 640 x 480 pixeli. Prin comparaţie, un TV-LCD de 42 inchi atinge aproape 45 ppi, recentul display TFT de la Apple oferă între 96,5 şi 100 ppi. Monitorul de vârf ca şi Viewsonic VP2290b (22 inchi) de 7200 USD atinge 200 ppi. Samsung a afirmat că ecranul a-Si va permite telefoanelor mobile să fie utilizate ca şi TV. "Această tehnologie superioară va fi iniţial ţinta pentru telefoanele PDA şi pentru telefoanele mobile de high-end care necesită o imagine de înaltă calitate," a spus Samsung prin intermediul vice preşedintelui Kim Hyung Guel. Samsung nu a spus dacă tehnologia va fi luată în considerare şi pentru alte formate LCD. ■



AMD Sempron îşi face simţită prezenţa pe piaţă

Sempron, recentul microprocesor anunţat de AMD, este destinat în special clienţilor care caută o soluţie ieftină şi totuşi performantă. Sempron se găseşte deja pe rafturile magazinelor IT din USA şi Asia, iar în curând se va găsi şi la noi în ţară. AMD Sempron a fost proiectat să concureze direct cu procesorul rival Intel Celeron D care a văzut "lumina vieţii" în luna iulie, 2004. Pe motoarele de căutare, preţul procesoarelor Sempron de 2400+, 2500+, 2600+, 2800+ şi 3100+ este de 65$, 79$, 89$, 118$ şi respectiv 129$ în USA. Preţul business al microprocesoarelor AMD Sempron 3100+, 2800+, 2600+, 2500+, 2400+, 2300+ şi 2200+ este de 126$, 109$, 85$, 74$, 61$, 45$ şi respectiv 39$.

AMD a spus că procesoarele Sempron vor fi disponibile pentru PC-uri cu modele numerotate de la 2200+, 2300+, 2400+, 2500+, 2600+, 2800+ la 3100+. Modelul Sempron 3100+ este proiectat numai pentru infrastructura soclului 754, în timp ce celelalte cipuri sunt prevăzute soclului A care suportă un FSB de 333 MHz. Procesoarele Sempron nu se vor putea compara direct cu cipurile Athlon XP şi Athlon 64, pentru că Sempron integrează mai puţin cache şi are o viteză mai mică de tact. ■



Tabel comparativ între procesoarele AMD Sempron şi AMD Athlon XP Barton)

Model AMD Sempron	FSB (MHz)	Multiplicator	Viteză de tact	AMD Athlon XP	FSB (MHz)	Multiplicator	Viteză de tact
Sempron 2200+	166 (333)	9	1500MHz	Athlon XP 2200+	133 (266)	13.5	1800 MHz
Sempron 2300+	166 (333)	9.5	1583MHz	-	-	-	-
Sempron 2400+	166 (333)	10	1667MHz	Athlon XP 2400+	133 (266)	15	2000 MHz
Sempron 2500+	166 (333)	10.5	1750MHz	-	-	-	-
Sempron 2600+	166 (333)	11	1833MHz	Athlon XP 2600+	166 (333)	12.5	2083 MHz
Sempron 2800+	166 (333)	12	2000MHz	Athlon XP 2800+	166 (333)	13.5	2250 MHz

EVENIMENT

Competiţia Naţională de Idei Software pentru Tineret
e-Idea, ediţia a patra



Competiţia Naţională de Idei Software pentru Tineret "e-Idea" este un eveniment anual de software destinat tinerilor care îşi pregătesc o carieră în domeniul IT&C.

Până la data închiderii ediţiei MyC, 228 de tineri din diferite centre universitare şi-au înscris ideile la adresa **www.e-idea.ro**.

Finala concursului e-Idea 2004 va avea loc în cadrul Expoziţiei Naţionale de Software şi Electronică - BINARY, în perioada 22-24 septembrie. Cele mai bune 10 idei vor fi prezentate public pe data de 22 septembrie 2004, la Romexpo. Marele premiu al competiţiei pentru anul 2004 constă în asistenţă financiară pentru înfiinţarea unei firme şi suport financiar de 1000 euro. Cea mai inovativă idee va fi răsplătită cu alţi 1000 euro..

e-Idea este organizat în parteneriat cu Ministerul Comunicatiilor şi Tehnologiei Informaţiei şi British Council de către ARIES - Asociaţia Română pentru Industria Electronică şi Software, LSAC - Liga Studenţilor din Automatică şi Calculatoare şi ASER - Asociaţia Studenţilor Economişti din România. ■

Echipa Xerox: 27.000 pe un banner uriaş

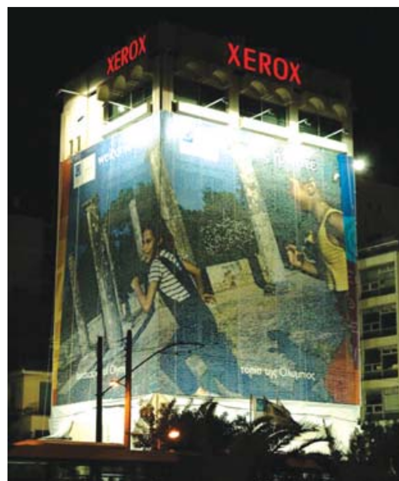
În cinstea Jocurilor Olimpice de Vară din 2004 şi pentru a aduce în Grecia spiritul global al echipei Xerox, a fost realizat un banner uriaş - înalt cât o clădire cu şase etaje - care conţine portretele celor peste 27.000 de angajaţi ai companiei din peste 60 de ţări din întreaga lume.

Bannerul a fost expus pe 9 iulie, imaginea sa de ansamblu formând, în limbile engleză şi greacă, mesajul "Bun venit acasă", în cinstea reîntoarcerii Jocurilor Olimpice în locul unde au luat naştere. Bannerul acoperă aproape trei laturi ale clădirii Xerox din centrul Atenei şi va rămâne afişat până la sfârşitul toamnei.

"Jocurile Olimpice simbolizează spiritul de echipă şi mândria care uneşte popoarele din întreaga lume", spune Diane McGarry, director de marketing la Xerox. "Mozaicul angajaţilor reprezintă unitatea, esenţa spiritului olimpic şi, în acelaşi timp, cheia succesului Xerox şi conceptul pe care se bazează activitatea noastră în folosul clienţilor".

Este a doua oară când Xerox realizează un banner care conţine un mozaic al angajaţilor în cadrul activităţii de sponsorizare a Jocurilor Olimpice. Primul, expus în Salt Lake City în timpul Jocurilor Olimpice de Iarnă din 2002, a inclus 17.000 de fotografii ale angajaţilor Xerox din 59 de ţări.

Ca parte a sponsorizării sale oficiale a Jocurilor Olimpice de Vara din 2004, Xerox va folosi pe parcursul evenimentului circa 6.000 de sisteme digitale multifuncţionale, imprimante şi copiatoare de înaltă performanţă pentru furnizarea rezultatelor tipărite ale întrecerilor reprezentanţilor presei, televiziunilor, sportivilor, sponsorilor şi personalului administrativ al Olimpiadei. În plus, Xerox dispune de peste 230 de specialişti din 20 de ţări, care vor asigura asistenţa la faţa locului pentru funcţionarea fără probleme, non-stop, a tuturor sistemelor pe întreaga perioadă de desfăşurare a Jocurilor Olimpice. ■





ZALMAN Theatre 6 (ZM-RS6F)

primele căşti 5.1 de la producătorul de coolere

Piaţa calculatoarelor a luat amploare de o bună bucată de timp şi de aceea putem foarte uşor să găsim numele producătorilor pentru acest tip de echipament. Pe de altă parte, fiecare companie în dezvoltare doreşte, de obicei, să se afirme şi pe noi segmente în această piaţă IT. Însă dorinţa nu este suficientă, fiind necesar să ofere ceva nou şi special, ca potenţialul cumpărător să recunoască imediat noul produs în magazinul lui de calculatoare. Zalman, este o companie cunoscută de mulţi utilizatori de PC-uri, însă şi-a ales un segment în care este complet cuprinsă de necunoscut! Pentru că, firma Zalman este asociată de obicei cooler-elor pentru procesoare şi plăci grafice, surse de alimentare şi carcase. De aceea, când am auzit că Zalman a pătruns în segmentul multimedia al PC-ului, am fost extrem de uimit. E ca şi cum ai spune că firma Mercedes a început să producă plăci grafice! Oricum, nu e chiar aşa, Zalman şi-a început activitatea în acest segment prin lansarea unei plăci audio, externă cu surroundZM-RSSC, amplificator pentru microfon ZM-RSA şi acum, curioasele căşti ZM-RS6F.



Căştile Zalman arată superb în pachetul lor, însă datorită dimensiunilor, nu pot fi utilizate decât acasă la: consolă, DVD player şi eventual la calculator unde respectivele programe/jocuri suportă sunet pe mai multe canale (cum ar fi jocul NFS Underground). Pe de altă parte s-ar putea ca aceste căşti să devină o modă, sau ar putea fi un cadou interesant pentru o aniversare. Impedanţa căştilor Zalman este de numai 16 Ohmi, iar în practică aceasta impune o atenţionare. De exemplu, impedanţa tipică a căştilor de calitate este între 32 şi 120 Ohmi cum ar fi cele de la Sennheiser HD 590 de 120 Ohmi sau cele de 32 Ohmi Technics RP-F10. Oricum, pe de altă parte, reiese în mod evident din specificaţii că Zalman ZM-RS6F nu sunt Hi-Fi, iar domeniul de frecvenţă nu va impresiona pe vreun împătimit al sunetului.

Când am folosit căştile am avut impresia că lipseşte ceva, ceea ce ar fi fost bine ca inginerii de la Zalman să fi avut în vedere, şi anume: un buton care să permită trecerea de Surround la Stereo. Cablul căştilor este suficient de lung ceea ce le face foarte practice indiferent unde s-ar afla intrările audio. ■

Specificaţii	
Producător	ZALMAN
Numele produsului	Theatre 6
Seria modelului	ZM-RS6F
Domeniu de frecvenţă	50 - 20.000Hz
Sensibilitate	89dB +/-3dB la 50mW
Impedanţă	16 Ohm la 1kHz
Puterea nominală	0,02W
Puterea maximă	0,15W
Greutate	316,8g
Lungime cablu	300 cm
Conector	3 mini-jack-uri
Preţ	54 USD + TVA
Contact	www.zalmantech.com

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro





EXPOTEHNICA



INFOEXPO



SALONUL CREATIEI TEHNICE

Engage the  future vision

15-18 septembrie 2004

Sala Olimpică de Atletism
- Bacău -

* maşini, utilaje şi tehnologii industriale
* metalurgie
* tratamente termice şi anticorozive
* echipamente şi motoare electrice
* cabluri, conductori şi accesorii
* produse chimice şi petrochimice
* tipografii şi materiale de uz tipografic
* automatizări
* scule, dispozitive, verificatoare
* elemente de asamblare şi transmisie

* informatică şi telecomunicaţii
* tehnici de transmisie şi recepţie
* accesorii şi consumabile
* copiatoare, faxuri
* mijloace şi tehnici de promovare.

* produse şi tehnologii performante
* invenţii şi inovaţii, lucrări ştiinţifice,
* carte tehnică



INFORMAŢII
EXPOBACAU

Str. Libertăţii nr. 1, Bacău 600052
Tel : 0234/570010
Fax : 0234/571070; 576011
E-mail : expo@cciabc.ro
Web : www.cciabc.ro

AZUREUS





zureus este un client bittorrent conceput în Java, tradus în 27 de limbi, care oferă posibilitatea descărcării mai multor fişiere simultan, cu un sistem de priorităţi bine pus la punct şi acces la numeroase detalii despre fişierele în curs de descărcare. Până acum programul a înregistrat 10 milioane de descărcări.

Acesta, spre deosebire de alţi clienţi bittorrent, îţi oferă şi posibilitatea publicării fişierelor personale. Interfaţa programului este simplă şi totuşi numeroasele opţiuni satisfac cerinţele utilizatorilor avansaţi. De exemplu, folosind una din opţiunile avansate îţi poţi trimite acasă (prin FTP - de exemplu), pe calculatorul personal un fişier .torrent pe care doreşti să îl descarci. Dacă îl copiezi într-un director pe care l-ai menţionat anterior în Azureus şi în care acesta caută automat, la apariţia lui acolo programul începe automat descărcarea lui. Există posibilitatea extinderii funcţionalităţii programului printr-o serie de plugi-nuri; de exemplu unul dintre acestea poate

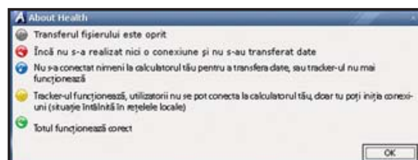


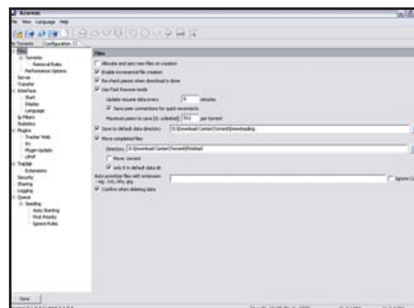
În acest caz calculatorul se conectează la Internet prin intermediul unei reţele locale, iar serverul nu are nici un port redirecţionat către calculatorul care are programul Azureus instalat. Viteza de descărcare va fi cu mult mai mică.

afişa la meniul statistici, pe lângă adresa IP a persoanei de la care descarci şi ţara în care a fost înregistrată adresa respectivă (opţiune utilă în special pentru garantarea vitezei de descărcare).

Una din problemele cele mai mari care apare în reţelele peer to peer este firewall-ul. Un astfel de client trebuie să detecteze firewall-ul (în cazul în care există) şi să ia măsurile de rigoare. Metoda de configurare "Wizard" a clientului ajută imens utilizatorii începători, şi în plus include şi o metodă (cea mai simplă pe care am întâlnit-o până acum) de detectare a firewall-urilor şi a modului de funcţionare a porturilor. Prin aceasta poţi detecta uşor dacă portul prin care se va realiza conexiunea este deschis sau bine redirecţionat din server (în cazul existenţei unuia) spre calculatorul tău. Această metodă de testare a porturilor implementată în Azureus poate fi folosită nu numai la porturile destinate bittorrent-ului, ci în general pentru a verifica dacă portul care urmează a fi folosit de un program funcţionează corespunzător. Un firewall va bloca conexiunea cu utilizatorii şi astfel nu se vor putea transfera fişierele. Spre deosebire de alţi clienţi bittorrent, Azureus realizează toate conexiunile printr-un singur port, iar în cazul în care apare o problemă de conexiune o semnalizează prin intermediul schimbării culorii iconului torrent-ului respectiv.

Printre opţiunile programului găsim posibilitatea de repartizare a fişierelor .torrent pe categorii. În general această opţiune este trecută cu vederea, dar la utilizatorii care descarcă multe fişiere dezordinea este transformată într-o listă de priorităţi cu o mare posibilitate de personalizare. Opţiunea de protejare prin parolă a programului se încadrează în categoria celor





"exotice", dar în multe cazuri s-a dovedit a fi utilă. Modul de plasare a fişierelor în coada de aşteptare este bine pus la punct, programul poate chiar porni şi descărcarea altor fişiere dacă viteza totală înregistrată este mai mică decât o limită impusă de tine. În plus, dacă un fişier .torrent are în componenţă mai multe fişiere dintre care tu doreşti să descarci numai unul (de exemplu o colecţie de cărţi din care nu îţi este utilă numai una), găseşti la secţiunea [Show details] - [Files] posibilitatea de a repartiza priorităţi sau de a nu descărca anumite fişiere. Programul afişează o bară cu procentajul descărcării, cu disponibilitatea părţilor fişierului, cu numărul de conexiuni, cu viteza totală de transfer a utilizatorilor care descarcă fişierul, îţi oferă posibilitatea de a edita adresa tracker-ului, afişează adresele IP la care s-au realizat conexiuni şi procentul de descărcare a unui fişier.

După părerea mea Azureus este cel mai bun client bittorrent, eu îl folosesc de mult timp şi îl recomand oricui. În final, pentru că există multe discuţii legate de partea legalităţii programelor „peer to peer", am adunat câteva adrese de unde poţi descărca legal fişiere: **http://www. legaltorrents.com, http://f.scarywater.net/, http://bt.etree.org/, http://www.jeuxvideos.com, http://www.rpmfind.net/BitTorrent/, http://www.slackware.com/ torrents/, http://www.tlm-project.org/** ■

Remus Zoica
remus@myc.ro

3D Studio Max 7



Discreet a anunţat lansarea versiunii 7 a programului de modelare, animare şi randare numit 3ds Max, la un an de la lansarea versiunii care poartă numărul 6. Aceasta a fost lansată la expoziţia de la SIGGRAPH din Los Angeles la 10 august.

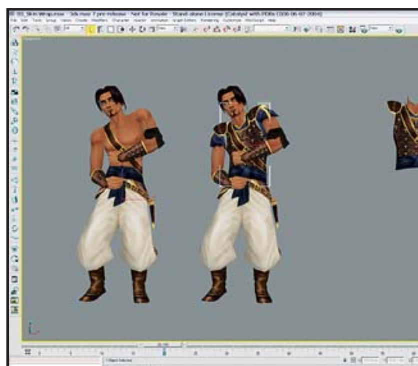
La această versiune dezvoltatorii programului au colaborat cu cei de la Nvidia pentru a asigura funcţionarea în timp real pe 128 biţi şi suportul pentru Shader Model 3.0 (Nvidia Quadro FX), astfel 3ds max 7 a fost optimizat pentru a utiliza hardware-ul disponibil la o capacitate maximă. "Noua generaţie de PC-uri, console şi platforme mobile avansează uimitor în complexitate, iar 3ds max 7 este conceput pentru a asigura nivelul mare de producţie actual" - a declarat Marc Petit, vice preşedintele pentru dezvoltarea de produse din cadrul firmei Discreet. Marc Petit a mai adăugat că integrarea modalităţii avansate de animare din "Character Studio" direct în nucleul programului aduce un plus de viteză şi eficienţă. Directorul executiv pentru fuziune de la Bioware, Greg Zeschuk, a declarat că alături de o îmbunătăţire a performanţei, dezvoltarea modului de animare le-a sporit interesul pentru program. Printre noile facilităţi introduse găsim: "Normal Mapping"-ul care aduce un plus de detalii modelelor formate din puţine poligoane (prin adăugarea unei informaţii despre gradul de reflexie la fiecare poligon în parte), dezvoltat în special pentru industria jocurilor; o integrare îmbunătăţită cu versiunea 3.3 a "Mental Ray"-ului care aduce la o utilizare mai eficientă a memoriei şi o îmbunătăţire a performanţei; "Sub Surface Scattering" (SSS) - creşterea realismului la folosirea filtrelor de umbre; "TurboSmooth" - un algoritm optimizat pentru creşterea performanţei la modelele cu o rezoluţie mare; "Mobile Gaming Development Tools" - unelte native pentru dezvoltarea jocurilor pe platformele mobile; un nou sistem care oferă o acurateţe mai mare la ajustarea şi potrivirea părţilor componente ale unei scene; "Paint Selections" - un mod nou, intuitiv şi interactiv pentru definirea selecţiilor; "Edit Poly Modifier" - unealtă care uşurează secvenţa prin care sunt create şi animate suprafeţele poligonale complexe; "Parameter Collector" - o nouă unealtă pentru creşterea eficienţei la modificarea parametrilor; a fost integrată o nouă metodă de copiere pentru diferitele materiale, care extinde metoda drag & drop-ului folosită, unealta "Skin Wrap Deformer" face uşoară aplicarea hainelor diferitelor personaje sau modele. "Character Studio 4" - setul de unelte avansate pentru realizarea animaţiilor - a fost integrat în nucleul programului pentru un plus de viteză şi acum nu mai trebuie achiziţionat separat. Pe lângă aceste facilităţi adăugate, nucleul de bază al programului a fost îmbunătăţit, fiind şi normal la o versiune care poartă un număr întreg ataşat.

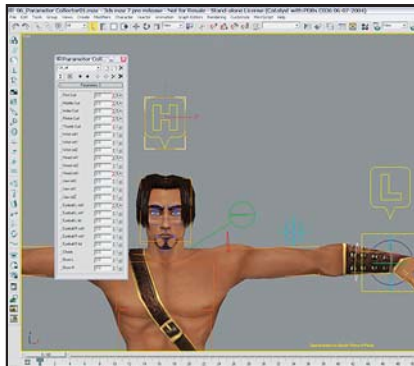
Sistemul minim pe care rulează programul trebuie să cuprindă un procesor Intel P3 sau AMD care rulează la o viteză minimă de 500 Mhz, 512 MB RAM şi o memorie virtuală (fişier swap) de 500 MB, o placă grafică care suportă rezoluţia 1024x768 cu o memorie de 64 MB RAM. Programul rulează pe sistemele de operare Windows XP Professional (SP2), Windows 2000 (SP4), Windows XP Home Edition (SP2), necesită Internet Explorer 6, DirectX 9 şi OpenGL; pentru mai multe informaţii vizitează situl **www.discreet.com**.

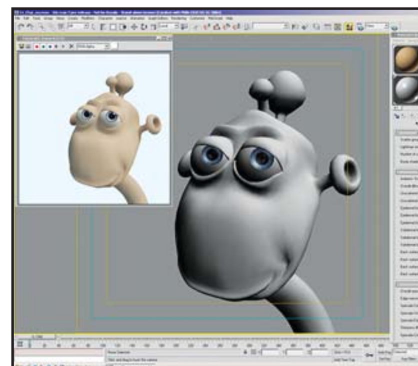
Se preconizează că începând cu luna octombrie programul va putea fi comandat online, la un preţ de 3495 USD. Dacă vrei să faci un upgrade diferenţa de la versiunea 6 la versiunea 7 este de 795 USD, iar de la versiunea 5 la versiunea 7 va fi de 1295 USD.

Cu un număr de 280000 de utilizatori înregistraţi în întreaga lume pe situl **www.discreet.com**, (faţă de 180000 anul trecut) şi cu o creştere a profitului cu 19% în ultimul an, programul 3ds Max ocupă un loc fruntaş printre programele de modelare, animare şi randare 3D. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro









Adobe Premiere Pro 1.5 este noua versiune a cunoscutului utilitar de editare video produs de Adobe. Programul, în special versiunea anterioară, a beneficiat de un mare succes pe platformele PC - dar a întâmpinat o puternică rezistenţă pe Mac-uri, datorită rivalului Final Cut Pro. Ca facilităţi programul este situat în urma Final Cut Pro-ului, dar prin lansarea acestei versiuni intermediare Adobe a mai tăiat din diferenţă. La noua versiune, accentul a căzut pe mărirea compatibilităţii cu produsele Adobe. Astfel această suită a devenit mult mai puternică prin uşurinţa cu care face trecerea de la un program la altul, lucru care, după părerea mea, este mult mai important decât adăugarea unor facilităţi exotice. Fluxul de lucru atinge un alt nivel datorită posibilităţii mari de comunicare dintre programele care fac parte din suită. Printr-un simplu Ctrl+C poţi copia secvenţele din bara de montaj din Premiere şi le poţi insera printr-un simplu Ctrl+V în bara de montaj din After Effects, cu cadrele cheie, caracteristici gata modificate şi aranjare pe straturi. După ce adaugi efectele dorite din After Effects poţi recopia materialul în Premiere şi continua editarea.

Când Adobe Premiere Pro 1.5 este instalat pe un sistem pe care deja a fost instalat Adobe After Effects 6.5, acesta recunoaşte efectele şi filtrele automat şi le acordă acces rapid prin intermediul ferestrei de control al efectelor. În acelaşi mod şi din Adobe Photoshop poţi importa o imagine cu mai multe straturi în Premiere, cu fiecare strat aranjat pe o altă pistă video; sau poţi crea rapid o nouă imagine în Photoshop cu rezoluţia şi caracteristicile secvenţei video din Premiere. Eficienţa gestionării fişierelor a crescut prin noul Project Manager reconceput pentru a face trecerea de la DV la HD. Modul de funcţionare în timp real al efectelor a fost îmbunătăţit, acum parametrii efectelor pot fi stocaţi pentru refolosirea în alt proiect. Alături de interfaţa care a fost şi ea puţin şlefuită, acum ai posibilitatea importării sau a exportării datelor în formatul Advanced Authoring Format (AAF) sau în formatul Edit Decision List (EDL). Formatul AAF a fost introdus de Microsoft în anul 1998 în scopul utilizării unui mijloc comun de transport al conţinutului digital. Astfel utilizatorul nu îşi va mai face griji pentru conversia fişierelor dintr-un format în altul. Formatul EDL - Edit Decision List - funcţionează pe acelaşi concept de bază ca formatul AAF, dar a fost conceput mai mult pentru forma convenţională a editării video, decât pentru editarea digitală non-liniară. Acesta, spre deosebire de AAF, nu poate stoca anumite tipuri de informaţii, dar totuşi reprezintă un standard în editarea video. Corectarea culorii a fost implementată la un nivel avansat, poţi modifica tenta, saturaţia, luminozitatea sau schimba o anumită culoare dintr-o secvenţă video printr-o simplă selecţie şi poţi defini cu o precizie mult mai mare conturul mişcării (la nivel de pixel).

Pachetul complet Adobe Premiere Pro 1.5 pentru Windows XP costă 699 USD, preţul pentru un upgrade de la versiunea anterioară este de 99USD, programul funcţionează pe un sistem minim care trebuie să cuprindă un procesor P3 800MHz, 256 MB RAM, 800 MB spaţiu disponibil pe disc pentru instalare, CD-ROM şi o placă de sunet compatibilă DirectX.



Adobe After Effects 6.5



Adobe After Effects continuă să impună noi standarde în lumea efectelor vizuale. Programul este disponibil în două ediţii: Adobe After Effects 6.5 Standard care reprezintă nucleul efectelor vizuale 2D/3D şi Adobe After Effects 6.5 Professional care aduce în plus unelte avansate şi peste 30 de efecte vizuale. Cele mai importante îmbunătăţiri, după părerea mea, ţin de viteza cu care rulează programul. Cu noua facilitate Disk Caching, viteza de lucru este mult mai mare, iar previzualizarea şi randarea sunt substanţial îmbunătăţite. Chiar dacă nu există o limită la cantitatea materialului prelucrat în program, cu siguranţă există o limită la cantitatea memoriei RAM folosită de calculator. Programul menţine în RAM layer-ele (straturile) în care nu au loc modificări pentru a nu le re-randa.

Per ansamblu programul este mult mai stabil iar erorile de genul "Abnormal Condition" care apăreau în special pe Mac-uri au fost înlăturate. La versiunea profesională a fost integrată posibilitatea de distribuire a puterii de procesare de la mai multe calculatoare, la calculatorul server. Sub numele GridIron X-Factor, această tehnologie distribuie sarcina de previzualizare la un număr mare de calculatoare client din reţea şi dublează viteza (la 2 calculatoare) sau o triplează (pentru 3) şi aşa mai departe. Deşi pare incredibil, această tehnologie funcţionează impresionant şi este uşor de instalat. Ea funcţionează prin distribuirea unui interval de cadre (de obicei 10) la calculatoarele din reţea şi prin adunarea rezultantelor în timp real. Trimiterea şi primirea cadrelor formează un trafic mare în reţeaua locală, este necesară folosirea unei reţele de 100 Mbit şi este recomandată folosirea uneia de 1 Gigabit. Din păcate, în momentul de faţă pot fi accelerate numai previzualizările, nu şi randările. Dacă aş avea de ales doar una dintre acestea, cu siguranţă aş alege accelerarea previzualizării. În general, randarea o poţi face şi peste noapte, dar la previzualizare îţi petreci majoritatea timpului lângă calculator, deci pot spune că această tehnologie este un pas important în dezvoltarea programului.



Integrarea cu Adobe Encore 1.5 a fost mult îmbunătăţită, poţi acum transfera meniurile între programe, integrarea cu Photoshop CS a fost şi ea îmbunătăţită, în special la manipularea textului. Suportul pentru OpenGL a fost îmbunătăţit, oferind mai mult control asupra previzualizării, la versiunea profesională posibilitatea de script-are deschide o nouă uşă pentru mărirea nivelului de personalizare. Poţi astfel crea comenzi automate şi schimbări globale pentru diferite straturi. Programul beneficiază de ultimele tehnologii ale procesoarelor produse de Intel şi Apple şi în multe cazuri aduce o îmbunătăţire a vitezei între 15% şi 100%. Programul are acum posibilitatea exportării fişierelor în format OMF şi AAF pentru a uşura transferul fişierelor între aplicaţii de acelaşi fel (Final Cut Pro HD şi Avid). Poţi schimba luminozitatea ferestrelor, ai acces la 300 de presetări pentru animarea textului sau poţi salva caracteristicile efectelor. La această versiune au fost integrate multe plugin-uri şi efecte, majoritatea de la Cycore, reconcepute special pentru această versiune a programului. Unealta de clonare a fost îmbunătăţită şi suportul pentru firewire ajută mult la previzualizarea materialului.

Programul Adobe After Effects 6.5 Professional costă 999 USD, versiunea Standard costă 699 USD, iar upgrade-ul de la versiunea anterioară costă 99 USD. Programul rulează pe un sistem care trebuie să cuprindă minim un procesor P3, Windows 2000 cu SP4, Windows XP Professional sau Home edition cu SP1, 128 Mb RAM, 150 MB spaţiu disponibil pe disc pentru instalare şi DirectX 9b.

Suita Adobe a câştigat mulă popularitate la lansarea ultimelor versiuni datorită îmbunătăţirii modului de comunicare dintre programe şi oricum, în opinia mea, pe viitor aceasta va fi direcţia de dezvoltare şi de îmbunătăţire a produselor. Atât pentru începători cât şi pentru cei care doresc să ştie mai multe despre aceste programe, le recomand cursurile video produse de Total Training (**www.totaltraining.com**) şi cât mai multă practică. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



NOKIA 6630

În luna iunie, la Helsinki, compania finlandeză Nokia a anunţat oficial modelul 6630, care, momentan, este cel mai mic telefon destinat reţelelor GSM (900/1800/1900), WCDMA (3G) şi EDGE. Noul dispozitiv se bazează pe Symbian OS v8.0 şi suportă reţele WCDMA (Wideband Code Division Multiple Access), oferind totodată şi suport GSM/GPRS/EDGE (Enhanced Data for GSM Evolution), ceea ce înseamnă că vei putea sta "conectat" aproape oriunde te deplasezi.

De fapt conectivitatea este unul dintre atuurile acestui telefon, astfel că e-mail-urile, inclusiv ataşamente, pot fi descărcate la viteze de până la 384 kb/s (48KB/s). În ceea ce priveşte viteza upload-ului aceasta poate urca până la 128 kb/s (16KB/s). De asemenea, prin noul IMAP-IDLE e-mail (o caracteristică a Series 60 SE) poţi să profiţi şi de funcţia Push E-mail.

Mai mult, clientul Nokia Mobile VPN îţi oferă acces securizat la reţelele Intranet sau serverele de e-mail.

O altă caracteristică care se aşteaptă "să-i dea gata" pe utilizatorii lui 6630 este camera foto integrată de 1,23 megapixeli (rezoluţie de 1280x960). Având un zoom digital variabil 1-6x pentru fotografiere şi captură video, control manual al expunerii, fotografiere în rafală pentru captura rapidă a imaginilor, posibilitatea de a înregistra secvenţe video de până la o oră, precum şi printare wireless prin intermediul soluţiilor oferite de HP şi Kodak. Astfel, Nokia 6630 este cel mai avansat telefon cu cameră foto integrată prezentat până la această dată.

Telefonul are o memorie internă de 10 MB la care se adaugă un card MMC de 64 MB, ceea ce înseamnă că, dotarea standard îţi pune la dispoziţie 74 MB pentru stocarea imaginilor, filmelor, muzicii şi altor fişiere multimedia.

Referitor la dimensiuni, 110mm x 60mm x 20.6mm şi127g, aş putea spune că nu este un telefon foarte mic (având în vedere că acesta este unul dintre criteriile după care se ghidează anumiţi cumpărători), dar comparabil cu funcţionalitatea oferită, dimensiunile sunt mai mult decât acceptabile. Tot legat de aspect ar putea fi de menţionat faptul că amplasarea tastelor aproape de marginea de jos a aparatului s-ar putea să dea ceva bătaie de cap la manevrarea telefonului. Telefonul are un display TFT (65000 de culori) cu o rezoluţie de 176x208 pixeli (35x41 mm).

În ce priveşte bateria (900mAh Li-Ion, BL-5C), timpul de convorbire va fi de până la 3 ore, iar în modul stanby, bateria se va goli după 8-10 zile; reîncărcarea completă a acesteia durează aproximativ 2 ore. Nokia 6630 va fi lansat pe piaţă în cel de-al patrulea trimestru al acestui an.

Am ajuns acum şi la aspectul care probabil este foarte important pentru majoritatea dintre noi, şi anume preţul, care se aşteaptă să nu fie mai mare de 500 de euro. N-aş putea spune exact dacă este mult sau puţin, însă sunt ferm convins că pe la începutul anului viitor vom avea ocazia să admirăm şi la noi acest model şi, de ce nu, să achiziţionăm unul!

NOKIA 6630	
Lăţime de bandă	WCDMA/GSM (900/1800/1900Mhz)
Transfer date	WCDMA/GPRS/EDGE
Dimensiuni	110mm x 60mm x 20.6mm
Greutate	127g
Durata de viaţă a bateriei	Până la 264 ore în modul stand-by
	Până la 3 ore de convorbiri
Display	TFT 65.000 de culori, rezoluţie 176x208
Ecran tactil	Nu
Cameră	1.23 megapixeli, rezoluţie 1280 x 960, zoom digital 6x
Sistem de operare	Symbian OS v8.0
Video	Captură video/playback
Mesaje	MMS/SMS
E-mail	Da (POP/IMAP/SMTP), cu suport VPN
Browser	WAP v2.0/xHTML/HTML
Bluetooth	Da
Infraroşu	Nu
Java	Da (MIDP v2.0)
Sunete polifonice	Da
MP3 player/Radio	Da/Nu
GPS	Nu
Memorie	10MB total, slot RSMMC
Alte opţiuni şi facilităţi	Card de 64MB RSMMC inclus. Înregistrare video de până la o oră. Playback-ul video suportă: MPEG4, 3GPP, RealVideo. Audio: Midi, AMR, WAV, MP3, AAC Word/PowerPoint. Suport SyncML. Posibilitatea de expediere de faxuri.

Specificaţiile complete le găseşti pe situl www.nokia.ro



Motorola A1000

Motorola A1000 este cel de-al treilea telefon bazat pe Symbian OS de la Motorola. A1000 a fost proiectat pentru a oferi utilizatorilor mobili o nouă cale de comunicare şi partajare a informaţiilor.

Forma ergonomică, foarte asemănătoare cu a unui tablet PC miniatural, este secondată de dimensiuni cel puţin acceptabile, chiar şi pentru buzunarul de la cămaşă: 117 x 59 x 18,7 mm. Mai mult decât atât, greutatea rămâne destul de redusă pentru această categorie de telefoane (doar 160 de grame).

Nu au fost încă oferite date despre durata bateriei, însă având în vedere "antecedentele" celui de-al doilea producător mondial de telefoane mobile, ne putem aştepta la surprize plăcute şi în privinţa acestui capitol.

Telefonul permite efectuarea de videoconferinţe în system duplex în reţelele 3G, dar şi vizualizarea documentelor Word, Excel, Powerpoint şi PDF, cu ajutorul aplicaţiei preinstalate Picsel Document Viewer. E de la sine înţeles, pe de altă parte, că ecranul generos permite vizualizarea paginilor web, oferind senzaţia unui adevărat birou mobil. Datele memorate în telefon pot fi sincronizate cu un PC prin SyncML sau prin conexiune directă. Sunt oferite facilităţi de conectare la reţele VPN, acest aspect reprezentând deja un deziderat pentru utilizatorii din clasa business, încât va deveni, cu siguranţă, un standard la viitoarele smartphone-uri.

Prin compatibilitatea 3G şi totodată fiind un telefon GSM tri-band, utilizatorii pot folosi acest aparat aproape oriunde în lume.

Un deliciu al acestui remarcabil aparat este camera integrată de 1,2 megapixeli, precum şi posibilitatea de a înregistra şi reda fişiere MPEG4 şi MP3. Fotografiile realizate vor putea fi utilizate ca fundal de ecran pentru PC, fără probleme, iar zoom-ul digital de până la 4x ne va fi de mare ajutor la încadrarea imaginilor care urmează a fi imortalizate. Posibilitatea de a suplimenta memoria de 24 MB este oferită prin intermediul slotului dedicat Triflash-R, un nou card de memorie amovibilă, mai mic decât cardurile existente pe piaţă la momentul actual. Rămâne de văzut la ce preţ vor fi comercializate noile carduri.

Ca detaliu funcţional obişnuit deja la majoritatea telefoanelor din seria A de la Motorola, A1000 oferă facilităţi de poziţionare prin sistemul GPS, încât avem motive întemeiate să sperăm că va deveni un excelent companion de drum, mai ales pe autostrăzile aglomerate ale vacanţei de iarnă, pentru norocoşii care o vor petrece în străinătate (avem încredere că producătorii îşi vor respecta promisiunea, întrucât telefonul este aşteptat pe piaţă în trimestrul al patrulea al acestui an, deci pregătiţi-vă de pe acum e-mailul către Moş Crăciun! ;-).

Nu au fost oferite încă detalii privind preţul, însă e aproape sigur că furnizorii de servicii 3G vor oferi preţuri subvenţionate. Sper că în curând vom avea ocazia de a testa şi în România proaspăt-licenţiatele frecvenţe 3G cu un asemenea terminal.■

Laurenţiu Bancu - laurentiu@myc.ro
Mircea Buzlea - mircea@myc.ro

MOTOROLA A1000	
Lăţime de bandă	WCDMA 2100 /GSM (900/1800/1900Mhz)
Transfer date	WCDMA/GPRS
Dimensiuni	117 x 59 x 18,7 mm
Greutate	160 g
Durata de viaţă a bateriei	Date indisponibile
	Date indisponibile
Display	TFT 65.000 de culori, rezoluţie 208 x 320
Ecran tactil	Da
Cameră	1.2 megapixeli, zoom digital 4x
Sistem de operare	Symbian OS v7.0
Video	Captură video/playback
Mesaje	MMS/SMS/EMS
E-mail	Da (POP3/IMAP4/SMTP)
Browser	WAP v2.0/xHTML/HTML
Bluetooth	Da
Infraroşu	Da
Java	Da (MIDP v2.0)
Sunete polifonice	Da
MP3 player/Radio	Da/Nu
GPS	Da
Memorie	24MB, slot pentru carduri Triflash-R
Alte opţiuni şi facilităţi	Ecran tactil, recunoaşterea scrisului de mână; Playback-ul video suportă: MPEG4, 3GPP, RealVideo. Audio: Midi, AMR, WAV, MP3, AAC; Vizualizare fişiere Word/Excel/ PowerPoint/PDF. Suport SyncML, Desktop PC Sync.

Specificaţiile complete le găseşti pe situl www.motorola.ro

Aplicații POCKET PC

Există anumite diferenţe între multitudinea de sisteme de operare şi platforme care sunt folosite în ziua de azi, fără de care întreaga tevatură care se numeşte la modul general "IT" ar fi, poate, plictisitoare. Programatorii se chinuie să scoată la iveală noi versiuni ale aplicaţiilor lor. Pentru a câştiga şi mai mulţi bani sau utilizatori, se dezvoltă software atât pentru PC cât şi pentru Macintosh. Pentru Windows şi Linux. Pentru desktop-uri şi servere. În ziua de azi avem programe speciale chiar şi pentru aparate electrocasnice. În curând, frigiderul ne va da mesaje de eroare, iar aragazul va reda un MP3 atunci când supa va da în clocot...

Deja există sisteme de operare precum QNX care au trecut de faza de proiect şi sunt implementate în cadrul uzinelor computerizate. Derivate UNIX sunt folosite pentru a controla supercomputerele marilor universităţi americane iar celularele ne permit să formăm un număr prin comenzi vocale.

Dar toate aceste sisteme de operare au nevoie de aplicaţii. Un exemplu clasic este PDA-ul. Bătălia mare se duce acum între Palm Inc. şi Microsoft. Palm Inc. a lansat de curând PalmOS 6 cu care speră să mişte puţin piaţa organizerelor, dar adevărul este că Windows Mobile a câştigat teren în ultimii doi ani.

Numărul de aplicaţii disponibile pentru PocketPC creşte pe zi ce trece, iar varietatea (după cum am aflat cu stupoare, de câteva luni, de când am achiziţionat şi eu un PDA) întrece aşteptările.

Oriunde merg, pot acum să-mi consult fişierele Word din câteva atingeri pe ecran, pot asculta MP3-uri sau mă pot uita la filme cât timp călătoresc cu trenul. Dacă mă plictisesc rău de tot, am de ales între a juca Quake II, Worms World Party, Tombraider sau zeci de alte jocuri pe care le-am încercat mai demult pe PC-ul de acasă.

Un sistem nu este complet fără aplicaţii de vizualizare a imaginilor, playere audio şi video de calitate, iar în scurt timp îţi vei da seama că, după zeci de instalări şi dezinstalări, tot nu ai reuşit să decizi care software rulează cel mai bine şi îţi oferă în acelaşi timp opţiunile necesare. Asta ca să nu mai vorbim de spaţiu...

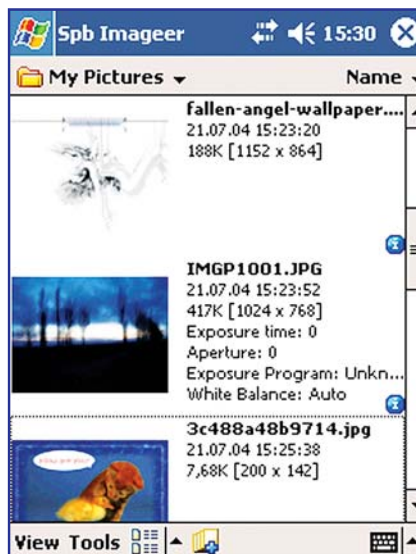
Am fost extrem de încântat să descopăr că există ACDSee şi pentru PocketPC. L-am instalat în grabă şi s-a dovedit a fi o aplicaţie destul de bună. Însă nu cea mai bună... Dacă pe PC-uri ACDSee şi IrfanView sunt folosite ca principalele softuri de vizualizare şi prelucrare rapidă a imaginilor, în Windows Mobile 2003 eu aş recomanda folosirea unui program numit "SPB Imageer".

"SPB Imageer" oferă acelaşi mod de previzualizare a imaginilor ca şi ACDSee, dar cu mult mai multe opţiuni. Putem vizualiza fişierele de tip JPEG, BMP, GIF, TIFF şi PNG în moduri listă, detaliat, full-screen sau thumbnail. Putem chiar şi alcătui colecţii compacte de imagini la derularea cărora să folosim diferite efecte de trecere de la o fotografie la alta. Dacă dispui de o placă de reţea sau te poţi conecta la Internet prin cablu USB sau Serial (sau chiar fără fir, prin Bluetooth sau WiFi), poţi să publici pe un

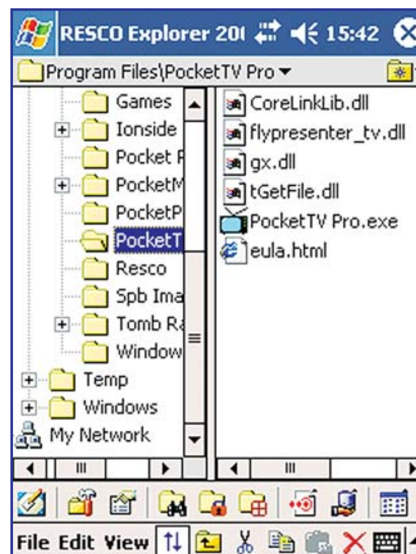




Spb imageer: mod thumbnail



Detalii ale imaginilor



RESCO Explorer 2003

sit web colecţia ta de poze cu ajutorul aceleiaşi aplicaţii.

La salvarea fişierelor JPEG ni se permite să alegem o rată de compresie a acestora şi păstrarea informaţiilor EXIF din antetul fişierelor.

Cu "SPB Imageer" putem roti pozele, ascunde imaginile din ROM astfel încât acestea să nu fie afişate, şi preîncărca următoarea imagine înainte ca aceasta să fie redată pe ecran. Ca rezultat, trecerea de la o poză la alta se face rapid, chiar şi cu un procesor la 200MHz.

Opţiunea de afişare a thumbnail-urilor este extrem de binevenită deoarece le putem aşeza pe 2, 3 sau 4 rânduri. Cei cu ochi mai buni ar putea chiar să distingă ceva din micile poze grupate câte patru.

Doreşti mai multe informaţii despre o anumită imagine? În modul "Detailed Thumbnails" poţi afla dimensiunea, formatul, numele de fişier al imaginii şi informaţiile EXIF (dacă acestea există).

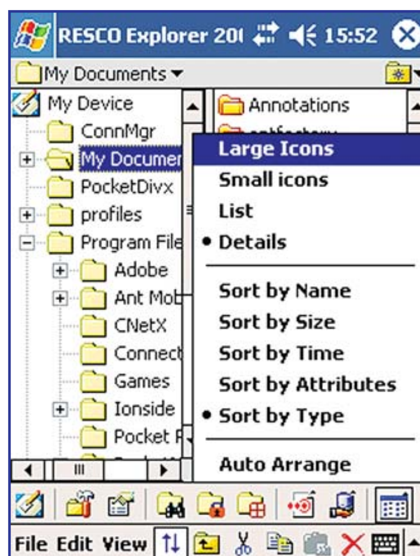
Un click pe un thumbnail ne duce în modul full-screen. Pentru a ieşi din ful-screen, apeşi (tap) pe imagine iar în colţul din stânga-jos va apare un icon care, odată activat, va face vizibilă bara de unelte.

Cu ajutorul stilusului putem selecta iconul reprezentând un creion, pentru a ne scrie impresiile direct pe imagine. Lângă acest icon se află un simbol reprezentând o paletă, care ne prezintă un al doilea meniu din care putem modifica imaginea în mai multe moduri - decupare, schimbarea contrastului şi a luminozităţii sau înlăturarea efectului de "ochi roşii".

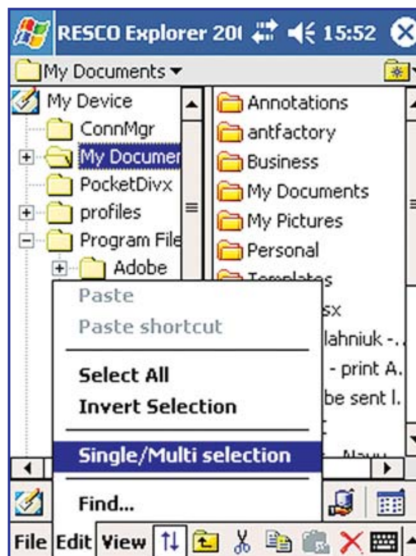
Cea mai apreciată facilitate în "SPB Imageer" este manevrabilitatea fotografiilor. Cu ajutorul joystick-ului putem roti imaginea sau trece la următoarea poză, intra şi ieşi din modurile full-screen/thumbnail/listă, acţiune care simplifică mult lucrul cu programul.

O altă aplicaţie indispensabilă este RESCO Explorer 2003. După ce am încercat Total Commander pentru PocketPC şi DeXplor, am ajuns la concluzia că cel mai bun filemanager pentru Windows Mobile 2003 este acest mic utilitar pe care îl declar indispensabil celor care lucrează zilnic cu PDA-ul.

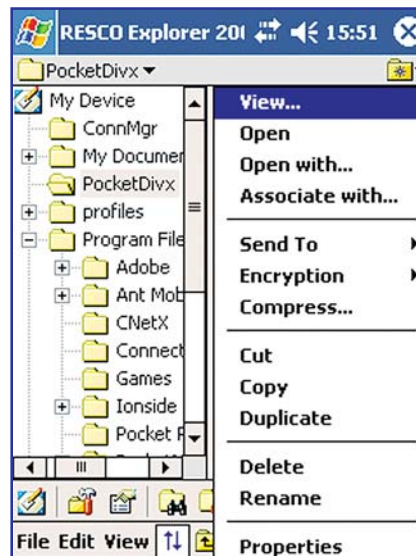
Pe lângă operaţiile obişnuite pe care orice manager de fişiere decent ar trebui să le poată îndeplini, RESCO Explorer suportă navigarea prin arhive şi crearea de



Sortarea fişierelor



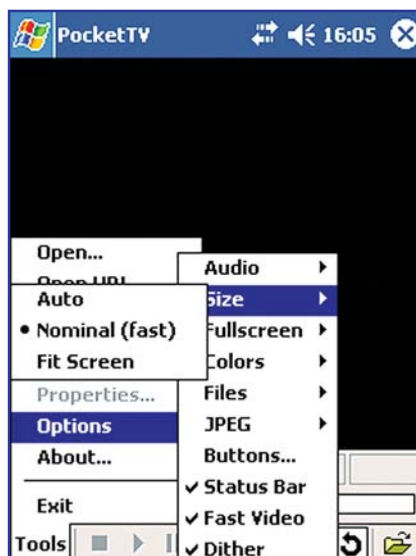
Selectarea mai multor fişiere



Meniul contextual



Pocket Music



Pocket Tv: excelentă aplicaţie de redare MPEG



Pocket Music - Un alt „look"



Opţiuni Pocket DIvX

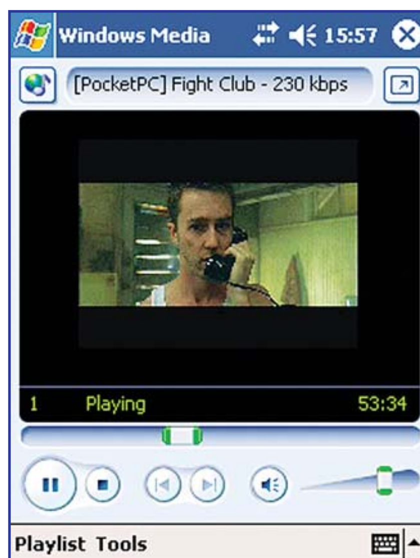
arhive ZIP, vizualizarea de fişiere REG şi criptarea datelor folosind un algoritm simplu dar eficient. Modul de vizualizare a directoarelor şi a fişierelor poate fi asemuit cu cel din Windows Explorer: detaliat, listă, iconuri mari sau mici. Fereastra aplicaţiei poate oferi o vedere de ansamblu asupra structurii de directoare din PDA sau poate fi împărţită în două, pe verticală sau orizontală. În partea din dreapta sus avem chiar şi un icon pentru directoarele favorite. Bara de unelte ne oferă posibilitatea de a şterge, arhiva, cripta, copia sau trimite prin IR fişiere. În caz că avem acces la reţea şi lucrăm mai des cu unul sau mai multe unităţi partajate, putem mapa aceste elemente pentru un acces mai rapid la date.

Dacă ţinem apăsat stilusul pe un fişier sau director, vom putea accesa un meniu contextual precum cel din imaginea alăturată.

În meniul "Edit" se găseşte una dintre cele mai utile funcţii ale programului - cea de selectare multiplă a fişierelor. Cum în cazul unui PDA nu ne putem bucura uşor de facilitatea Ctrl-Click, cu "Single/Multi selection" putem alege pe rând fişierele dorite înainte de a lansa o acţiune asupra lor.

Deşi Windows Mobile 2003 încorporează aplicaţia Media Player 9 care este excelentă în redarea de fişiere WMV, ASF şi MP3, pentru ultimul tip de fişier aş recomanda Pocket Music. Ca aspect, este o copie fidelă a fratelui Winamp de pe PC-uri. Există şi un port Winamp pentru PocketPC, dar extrem de restrâns ca uzabilitate aşa că, de ceva timp, folosesc Pocket Music.

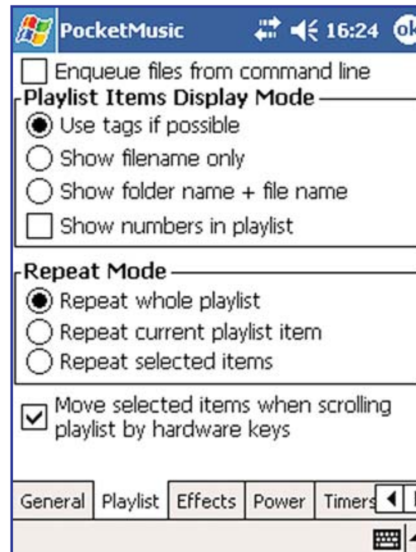
Acest program suportă binecunoscutele skinuri Winamp (care, ar trebui să menţionez, trebuie dezarhivate pentru a putea fi folosite) şi încă două moduri de afişare a interfeţei grafice. Pocket Music poate reda fişiere MP2, MP3, WMA, ASF, ASX, OGG, AA, FLS, WAL şi playlist-uri M3U şi PLS - o listă impresionantă pentru



Windows Media Player 9



Pocket Music - egalizator



Opţiuni Pocket Music



Nu multe avi-uri rulează cu Pocket DivX

un program PocketPC. Foloseşte efecte de crossfading între piese, poate înlătura pauzele de la începutul şi sfârşitul melodiilor, poate fi folosit ca şi ceas deşteptător când dorim ca o anumită melodie să ne trezească dis-de-dimineaţă şi - dacă vă vine să credeţi sau nu - avem şi posibilităţi de streaming audio. Dacă acest mic programel ar reda şi fişiere video ar avea şanse mari să detroneze Windows Media Player în domeniul multimedia.

Unul dintre domeniile în care dezvoltarea software pentru PDA-uri mai are de făcut progrese este redarea de secvenţe video. Până în prezent, rămân la ideea că cel mai bun program de vizualizare a filmelor pe un PDA este Media Player 9. Din păcate, acesta nu poate reda decât fişiere video WMV şi ASF.

Cum majoritatea filmelor sunt în format AVI DivX, am fost nevoit să caut un program care să poată reda această extensie.



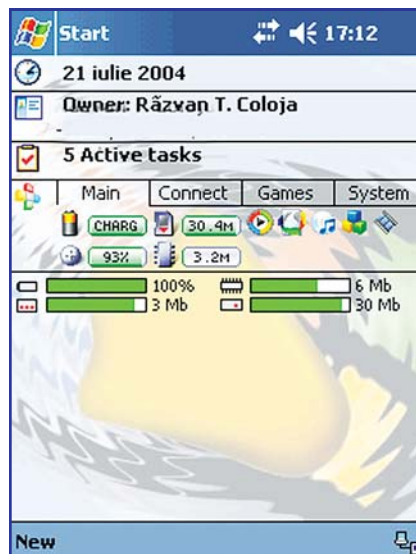
Un software important alături de Macromedia FLash

PocketDivx deschide fişiere MPEG şi AVI, dar se pare că are probleme cu redarea lor :). Fişierele AVI codate cu un codec DivX mai mare de 4.2 nu pot fi rulate iar pentru redarea MPEG-urilor am ales excelentul program PocketTV.

Pentru citirea fişierelor PDF, cel mai bun program este desigur Adobe Acrobat Reader 1.0. Dacă dorim să manevrăm arhive RAR sau ZIP, Pocket RAR este probabil cea mai bună opţiune. Modificarea regiştrilor nu putea fi făcută mai simplă decât cu Resco Registry.

Odată ce ai instalat Macromedia Flash Player 6 în Windows Mobile 2003, redarea fişierelor SWF poate fi făcută doar prin intermediul browser-ului web, accesând File/Open. Dacă vrei ca animaţiile Flash să pornească accesându-le cu un simplu tap pe ecran, o aplicaţie interesantă care facilitează acest lucru este FlashAssist 1.3.

La capitolul "interfaţă", fiecare utilizator Palm sau PocketPC se va trezi la un moment dat ispitit de a modifica imaginea din background sau aspectul meniurilor. Câteodată este enervant să tot accesezi meniul "Start", să selectezi "Programs" şi să dai click pe un icon pentru a lansa o aplicaţie. Desigur, avem posibilitatea de a mapa unul din cele 4-5 butoane hardware să lanseze fiecare câte un program, dar numărul de posibilităţi este restrâns.



Spb Pocket Plus un ajutor nepreţuit

Dacă dorim să aflăm câte ore ne va mai ţine bateria PDA-ului sau cât spaţiu liber avem la dispoziţie pentru a instala un nou program, trebuie să lansăm două aplicaţii diferite. Ar fi mult mai uşor dacă toate aceste informaţii ne-ar fi afişate direct pe ecran.



"SPB Pocket Plus" este cea mai bună aplicaţie de acest gen. Pe lângă faptul că îţi afişează în procente sau minute nivelul de încărcare al bateriei interne şi auxiliare, permite schimbarea background-ului şi - mai important - inserarea de shortcut-uri ale aplicaţiilor direct în ecranul "Today". Este mult mai comod să aşezăm pe categorii aplicaţiile de care avem nevoie, iar SPB Pocket Plus permite crearea a până la 5 tab-uri pe lăţimea ecranului. Putem numi un tab de exemplu "Aplicaţii", un altul "Games", un altul îl vom dedica programelor legate strict de setările sistemului de operare, un al patrulea îl putem folosi pentru elementele de conectivitate (setări IR, aplicaţiile Internet Explorer şi Outlook) iar al cincilea l-am putea rezerva documentelor mai importante.



Un alt theme Spb Pocket Plus

Ce mi-a plăcut la acest program, pe



Un look „Xp" cu eXperience

lângă faptul că îmi oferă acces rapid la programele preferate, a fost că mi-a permis să aleg dacă doresc ca acestea să fie reprezentate cu iconuri mari sau mici. Mai mult, iconurile pot fi schimbate cu cele câteva zeci incluse în program.

Dar SPB Pocket Plus nu se rezumă doar la a oferi o interfaţă atrăgătoare, cu teme (themes) şi iconuri interesante. Aduce îmbunătăţiri şi în două din cele mai importante programe incluse în Windows Mobile 2003. Internet Explorer permite ascunderea barei de comenzi când browserul este setat în mod full-screen (mod oferit de acelaşi program), ne permite să specificăm dacă butonul de închidere al ferestrei să închidă toate ferestrele IE deschise sau doar pe cea curentă (opţiune care nu era inclusă în pachetul original), permite deschiderea unui link într-o fereastră nouă, permite salvarea unei pagini web sau a unei imagini din cadrul acesteia în memoria PDA-ului sau chiar copierea unui link în clipboard.

Deşi câteva rânduri mai sus am prezentat "RESCO File Explorer" ca fiind o mai bună alternativă la File Explorer-ul implicit din Windows Mobile 2003, trebuie să adaug că, dacă foloseşti SPB Pocket Plus, te vei putea bucura de facilităţi extinse ale managerului de fişiere, printre care se numără suportul pentru arhive ZIP, pentru formatarea cardurilor de stocare şi includerea opţiunii "Properties" în meniul contextual. Aplicaţia include şi un buton "Folder Up" care poate fi poziţionat în partea de sus sau cea de jos a File Explorer-ului şi care ne permite ieşirea din directorul curent în cel gazdă.

O altă îmbunătăţire este adusă butonului "Close" care levitează în partea de sus a oricărei ferestre deschise. Poate nu întotdeauna am dori ca acesta să îşi îndeplinească funcţia în felul în care ar trebui. Absenţa unui buton de minimizare în cazul a 99% din aplicaţiile create pentru PocketPC poate fi uneori iritantă. De aceea, SPB Pocket Plus oferă "gesturi cu mausul". Adică, dacă dorim să minimizăm o aplicaţie, tot ce trebuie să facem este să apăsăm butonul close şi să-l tragem în jos cu stilusul. Putem chiar specifica care programe dorim să reacţioneze într-un fel la un anumit tip de "gest cu mausul". Tot butonul "Close" îndeplineşte acum o a treia funcţie, şi anume: dacă ţinem apăsat stilusul, ne este prezentat un meniu contextual configurabil. Din cadrul opţiunilor programului specificăm ce anume dorim să conţină acest meniu - închiderea ferestrei, minimizarea ei, o listă a programelor care rulează, un buton de resetare soft, unul de hibernare sau unul de închidere a aparatului.

Te-ai săturat de "look-ul" tipic din Windows Mobile? Ţi-e dor de XP? Cu "eXperience" poţi modifica aspectul ecranului "Today" în aşa fel încât să imite interfaţa grafică din Windows XP. În afară de faptul că arată interesant, nu recomand programul deoarece solicită multe resurse. Oricum, nu se încadrează în categoria aplicaţiilor indispensabile. Ce s-ar încadra bine aici, însă, este browserul Opera. Oferă o viteză mai mare decât bietul "Pocket IE" şi mai multe opţiuni de configurare. Diferenţa dintre cele două este comparabilă cu cea dintre corespondenţii de pe desktop PC-uri.

O aplicaţie pe care am descoperit-o recent este Vito Remote. Cu ajutorul ei îţi poţi transforma PDA-ul într-o telecomandă multifuncţională. Tot ce trebuie să faci este să pui faţă în faţă portul IR al PDA-ului cu cel de la telecomanda televizorului. Apeşi cu stilusul butonul 1 şi ţii apăsat butonul



Un rege al Pc-ului acum şi pe PDA



Telecomanda din PDA...

corespondent de pe telecomandă iar aplicaţia va "învăţa" singură secvenţa. Poţi face acelaşi lucru cu orice telecomandă sau aparat care suportă IR - telecomanda de la sistemul audio din maşină, cea de la DVD-player sau aparatul de aer condiţionat. Raza de acţiune este de circa 8 metri, dar cred e îndeajuns pentru majoritatea dintre noi.

Jocuri

Da, există jocuri interesante şi pentru PDA-uri. Notabile sunt titlurile consacrate ca "Tombraider", "Worms World Party", "Quake" şi "Quake 2", sau mai-clasicele "Wolfenstein 3D", "Heretic", "Doom", "Doom II" şi "Descent". Cu excepţia primelor două, toate celelalte sunt jocuri



Argentum: un Starcraft pentru PocketPc

portate de către programatori amatori. Desigur, m-am grăbit să încerc cât mai multe dintre ele dar mi-am dat seama repede că între a juca un joc pe PC şi a încerca acelaşi joc pe un PDA există o mare diferenţă.

Quake a fost greu de manevrat, Wolf 3D nu rulează pe procesoare XScale, Descent - nici vorbă să îl poţi juca cu multitudinea de scurtături din taste pe care le necesită. "Worms World Party" în schimb a fost la înălţime. E ciudat cum în urmă cu trei ani jucam "Worms Armageddon" pe un Pentium II la 400MHz iar acum aceeaşi putere de procesare îmi stă în palma mâinii. Cu jocurile pe PocketPC - ca şi cu filmele de altfel - există o mică problemă. Şi spun "mică", deoarece este singurul termen care poate defini diagonala ecranului. Personajele sunt mici, acţiunile greu de desluşit, iar după o oră te dor ochii încât ţi se face dor de vremurile în care te holbai la un monitor de 65 de herţi.

Revenind la divertisment, cele mai bune jocuri pentru PocketPC sunt cele care au fost create pentru PocketPC. Adică (să mă explic) - cele dedicate să ruleze pe ecrane mici, având culori puternic contrastante.

Poate cel mai interesant joc pe care l-am jucat pe un PDA a fost "Argentum". Creat de firma Ionside, "Argentum" este replica în miniatură a "StarCraft-ului". Scopul jocului este să îndeplineşti toate cele 14 misiuni, care mai de care mai dificile, ajutat de diferite tipuri de unităţi. Banii ţi-i câştigi recoltând "argentum" - un soi de cristale vii care reprezintă totodată şi o sursă de energie pentru baza ta. Unităţile de recoltare ITMB sunt folosite şi la construirea de clădiri. O asemenea unitate poate fi transformată în turetă de aer sau sol, în alimentator de energie, fabrică de aeronave sau unităţi terestre ori baracă pentru soldaţi.

Deşi Argentum nu îţi oferă posibilitatea de a alege cu care din cele două rase să îţi duci bătălia, jocul îţi oferă peisaje 3D şi te lasă să îţi construieşti 11 tipuri de unităţi. Ai la dispoziţie trei tipuri de nave, două tipuri de tancuri, un robot cu rachete aer-sol şi doi soldaţi cu arme diferite, alături de bietele şi inofensivele ITMB-uri care nu mai prididesc cu recoltarea de argentum. Cât despre upgrade-uri, acestea probabil că merg la infinit, din ce în ce mai scumpe. Eu unul am ajuns la al 16-lea upgrade al armurii înainte să rămân fără bani.



„Worms World Party"



„Oldies but goldies" - Descent

Există 8 tipuri de clădiri care pot fi construite, iar cele care "scuipă" unităţi pot avea setate şi un "rally point".

Regulile sunt simple: omoară tot ce mişcă şi nu are culoarea unităţilor tale şi ai grijă să nu îţi fie distrusă baza între timp. Fiecare nivel are 512x512 pixeli - destul de mare pentru un asemenea joc. Fiecare acţiune are asociată un sunet diferit iar muzica jocului, deşi nu suficient de variată, te menţine într-o stare alertă pe tot parcursul nivelului. Avem 6 locuri în care putem salva starea jocului, fiecare cu câte un mic thumbnail reprezentând felul în care arăta ecranul în momentul salvării.

Ca să închei pledoaria mea legată de "Argentum", pot spune că este un joc care creează dependenţă şi asta nu datorită graficii impresionante. Instalat, ocupă în jur de 11MB din memorie şi necesită măcar 8,5MB liberi pentru procesare. Când te-ai plictisit de cele 14 misiuni, poţi naviga pe **www.ionside.com** şi să copiezi hărţi adiţionale sau un editor de hărţi cu care să îţi realizezi propriile misiuni cu texturi personalizate.

Un alt joc este "Snails" - o clonă "Worms", care este mult mai manevrabilă decât binecunoscutul joc al celor de la "Team 17". Iubitorii de simulatoare pot juca "Need For Speed", fanii sporturilor pot încerca "Fifa 2003" iar celor cărora le plac jocurile de strategie le recomand "Sim City 2002" alături de "Strategic Assault" sau "Siberian Strike".



Un savegame mai vechi

Concluzie

După cum ai putut vedea din articolul de faţă, un PDA poate constitui atât o sursă de distracţie cât şi un înlocuitor pe termen scurt al PC-ului. De la conţinutul Inbox-ului şi documentele de la serviciu, şi până la aplicaţiile multimedia şi software-ul de divertisment,un Pocket PC (sau un Palm) reprezintă o metodă comodă de a te simţi mai aproape de datele tale.

Faptul că PDA-urile încep încet-încet să fie absorbite de telefoanele mobile (sau invers), demonstrează că miniaturizarea hardware va face un salt considerabil în următorii ani. Cine ştie... Poate în cinci ani vom rula Longhorn pe ceasul de la mână iar PC-urile pe care azi le considerăm a fi de ultimă generaţie nu vor mai putea susţine cerinţele de sistem ale viitoarelor aplicaţii.

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



NAVIGHEAZĂ pe Internet cu Maxthon 1.0

Având în vedere faptul că lucrez zilnic cu Internetul, de fiecare dată când apare ceva nou în domeniul browserelor web, sunt ochi şi urechi şi aştept cu interes ceva noutăţi "de digerat". A trecut ceva vreme de când Avant Browser a devenit navigatorul principal. De ce este aşa... hmm... nu am să insist prea mult asupra acestui fapt; în numerele anterioare ale revistei am mai discutat despre principalele navigatoare, atuurile şi slăbiciunile acestora, şi probabil că deja fiecare şi-a cam făcut o părere despre acestea.

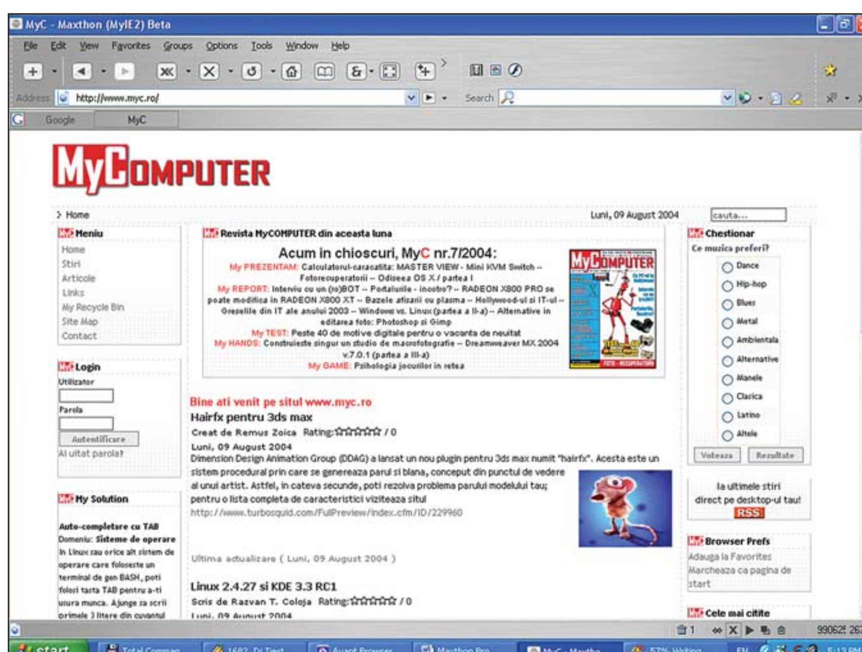
Iată că, după o perioadă în care s-a aflat în camera de testare, a sosit momentul să vă prezint un alt browser care mi-a captat atenţia şi care promite "ceva" concurenţă Avant-ului şi Operei, şi anume Maxthon.

De fapt, Maxthon nu este un browser original, el este urmaşul lui MyIE2. Dezvoltatorii au ales să schimbe numele pentru a-l putea promova cu mai multă uşurinţă şi a evita orice confuzie. Cu toate că s-a lucrat la el mai mult de un an, Maxthon este încă în faza beta, astfel că este posibil să apară probleme de stabilitate care pot afecta şi sistemul. Personal, în perioada cât l-am testat nu am întâmpinat nici o problemă, dar asta nu înseamnă că acestea nu pot să apară pe alte sisteme.

Ca şi fapt divers, trebuie să-ţi spun că de pe situl **www.maxthon.com** am descărcat un fişier .mp3 care m-a învăţat exact pronunţia numelui, care ar fi ceva de genul: "maexthân"... sună bine, nu? :)

Ca şi MyIE2 sau Avant, şi Maxthon se bazează pe engine-ul IE-ului (tot ce merge în IE va funcţiona şi-n Maxthon) dar bineînţeles că are multe, multe opţiuni suplimentare faţă de navigatorul-părinte.

Un lucru bun şi în cazul acesta este faptul că browserul este gratuit. Totuşi dacă crezi că softul ţi-e de mare ajutor şi doreşti să susţii proiectul în continuare poţi, în acest sens, să faci donaţii simbolice (5-10 USD).



Interfaţa navigatorului

Interfaţa lui "Maexthân..."

După instalare (proces care nu ar trebui să-ţi creeze probleme), îţi va apare o casetă de dialog prin intermediul căreia eşti invitat să parcurgi un scurt tutorial în care ţi se prezintă câteva funcţii ale browserului. Acest scurt tutorial este destul de util, aşa că ţi-l recomand şi eu. După ce ai aflat câte ceva despre el poţi să debifezi căsuţa "Show 'Tip of the day' at startup", astfel că această căsuţă nu va mai apare când vei reporni browserul.

Nu ştiu de ce, dar probabil din cauza faptului că şi Maxthon se bazează pe engine-ul IE, testul comparativ l-am făcut în primul rând cu Avant-ul. Faţă de acest navigator am încercat să văd care ar fi punctele slabe şi cele forte.

Ca şi utilizatori ai PC-ului nu putem să nu recunoaştem că interfaţa programelor, a sistemelor de operare, este un criteriu care ne influenţează atunci când optăm pentru unul dintre ele.

Prima impresie pe care mi-a creat-o acest browser a fost una destul de bună: simplu şi compact, parcă totuşi nu la fel de finisat ca şi Avantul... Bineînţeles că următorul lucru pe care am vrut să-l aflu a fost dacă această interfaţă este uşor customizabilă şi dacă pot fi aplicate skinuri. Dacă asupra primului aspect voi mai reveni puţin mai încolo, trebuie să spun că am fost plăcut impresionat de posibilităţile pe care le ai dacă doreşti să schimbi "look-ul" navigatorului. Pe lângă cele câteva skinuri existente [Tools] - [Select Skin], de pe situl **http://www.skinnable.com/maxthon/** poţi să descarci interfeţe care de care mai interesante.

Dacă la acest capitol Maxthon a primit un "+", în ce priveşte posibilităţile de rearanjare a casetelor cu opţiuni, acestea sunt destul de limitate, şi am să dau doar două exemple. În primul rând nu beneficiezi de utilitatea metodei "drag&drop" pe care o ai în cazul Avant-ului şi cu ajutorul căreia puteai să aşezi casetele cu opţiuni după bunul plac. Lucrurile nu stau chiar rău, ai totuşi posibilitatea de redimensionare sau rearanjare a acestor casete cu ajutorul unei metode pe care aş putea-o numi "drag&drop/2" (jumătate de drag&drop :).

Un alt lucru pe care nu poţi să-l modifici decât din meniu este poziţionarea barei de ferestre. Dacă în Avant prin simpla "apucare" şi "lăsare" a acestei bare, o puteai amplasa cât mai la-ndemână (sus sau jos, după preferinţe), în Maxthon pentru a realiza acest lucru trebuie să accesezi meniul [Options] - [Maxthon Options] - [Tab] - "Tab bar position", de unde alegi "Tab at Bottom" sau "Tab at Top".

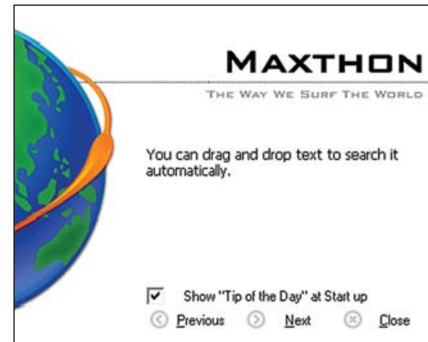
În cazul în care nu ai decât un monitor cu display de 15" sau vrei să te bucuri de o navigare mai "spaţioasă" este suficient să accesezi funcţia full-screen prin intermediul tastei F11.

Dacă doreşti să măreşti sau să micşorezi conţinutul unei pagini, ai la dispoziţie opţiunile "zoom out" ([Ctrl] + "+") sau "zoom in" ([Ctrl] + "-"). Pentru a reveni la dimensiunea originală, apeşi combinaţia de taste ([Ctrl] + "*").

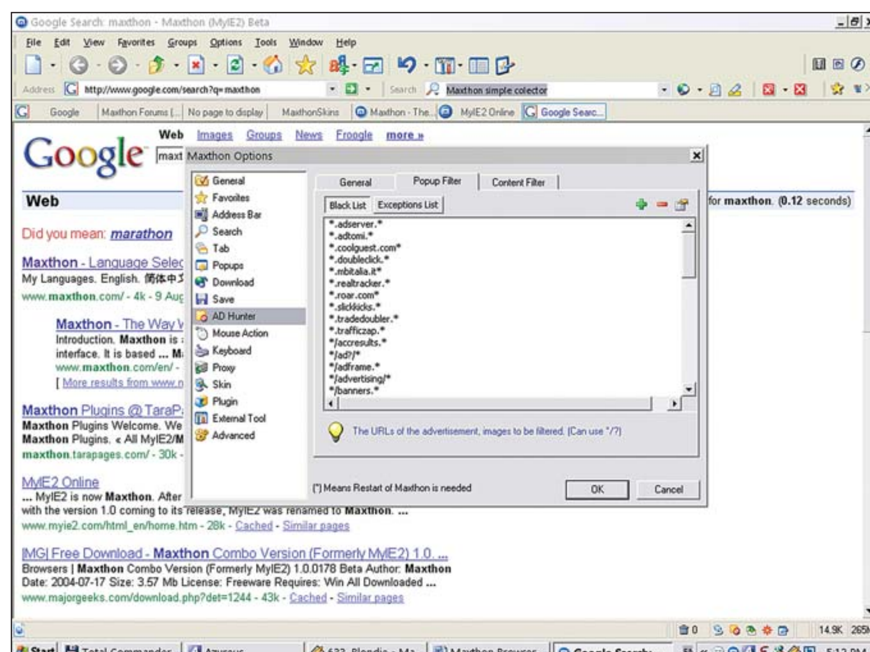
Tot legat de interfaţă, ar mai fi de menţionat că pe bara de stare apar/pot fi activate câteva opţiuni care mi s-au părut destul de utile. O astfel de facilitate este viteza reţelei sau capacitatea memoriei disponibile.

Una dintre cele mai folositoare opţiuni mi s-a părut "Simple Collector-ul", care se activează apăsând ultimul icon din dreapta sau prin combinaţia de taste [Ctrl] + [G]. Acesta nu este altceva decât un carneţel de notiţe, în care poţi să scrii şi să salvezi linkuri, idei, citate etc. Poţi să defineşti fonturile, culoarea de fundal sau transparenţa. Tot pe această bară cu opţiuni poţi să observi numărul de pagini/ferestre cu reclame blocate, să alegi să navighezi offline (conexiuni dial-up), să activezi/dezactivezi filtrele sau să decizi dacă linkurile să fie deschise în pagină nouă.

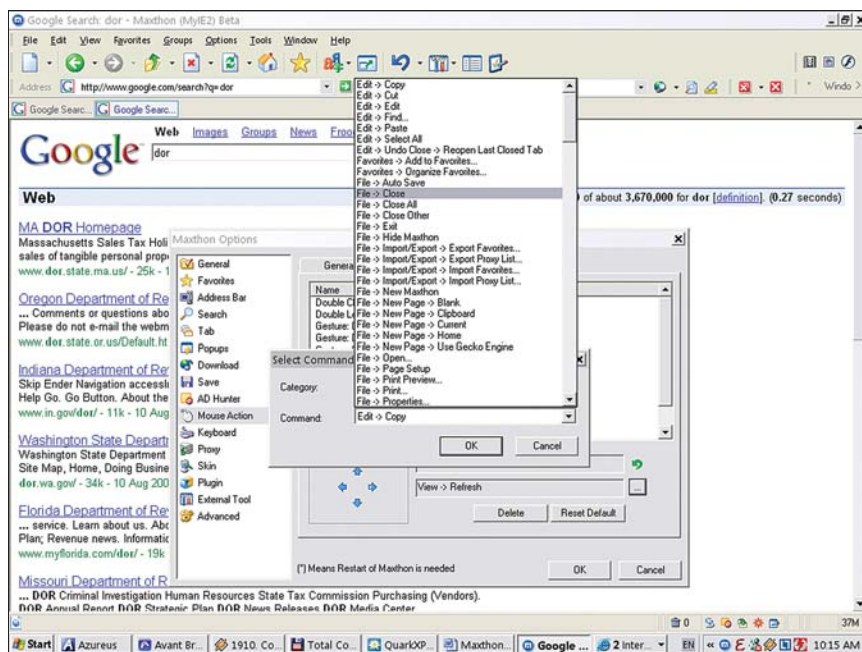
De la meniul [Options] ' [Status bar] vei



Această casetă de start are menirea de a-ţi introduce câteva dintre facilităţile de care dispune navigatorul. Astfel, dacă ai închis din greşeală o pagină (ceea ce s-ar putea întâmpla mai des atunci când începi să foloseşti gesturile cu mausul, poţi să o redeschizi când un clic pe butonul „Undo" sau prin intermediul combinaţiei de taste [Alt] + [Z]. În meniul derulant al acestui buton vei găsi o listă cu ultimele pagini închise. Când sunt activate filtrele de conţinut şi pentru pop-up-uri, dacă vei ţine apăsată tasta [Ctrl] în momentul în care o pagină începe să se încarce, funcţiile acestora vor fi dezactivate. Dacă doreşti să ştergi cuvintele pe care le-ai introdus în căsuţa de căutare, dai un clic pe lupa din această casetă şi alegi opţiunea „Clear History" (acelaşi lucru îl poţi realiza de la meniul [Tools] - [Clear History] - [Search Bar History]. Combinaţia de taste [Ctrl] + [Q] este foarte utilă atunci când doreşti să introduci o pagină pe lista celor „filtrate" (conţinut şi pop-up-uri).



„Anihilatorul" de pop-up-uri



Selectează gestul cu mousul şi atribuie-i o funcţie

putea dicta navigatorului dacă să afişeze sau nu adresa IP a calculatorului, viteza de transfer sau memoria disponibilă. Ce mi-a plăcut în mod deosebit a fost faptul că Maxthon indică viteza reţelei şi după ce o pagină a fost încărcată complet.

La plimbare... printre meniuri

Ce mi-a plăcut foarte mult la Opera, facilitate pe care ulterior a "împrumutat-o" şi Avant-ul, a fost posibilitatea de salvare a unei sesiuni sau de organizare a mai multor pagini pe grupuri. Nici Maxthon-ul nu s-a lăsat mai prejos, astfel că ne putem bucura cam de aceleaşi facilităţi. De exemplu, eu mi-am creat un grup de ştiri (pagini de Internet pe care pot să găsesc ultimele noutăţi din domeniul IT), un grup "E-mail" (care conţine cele 7 pagini pe care am un cont de e-mail), etc. Astfel, după ce ai deschis browserul, este suficient să accesezi meniul [Groups] şi de aici să alegi care set de pagini să-l deschizi. Dacă lucrezi simultan cu mai multe pagini, vei simţi din plin utilitatea acestei funcţii. Tot de aici, de la meniul [Organize Groups], ai posibilitatea să adaugi sau să îndepărtezi o pagină dintr-un grup.

Am şi o obiecţie totuşi... În cazul în care te-ai stresat jumătate de zi căutând o informaţie, şi ai deschise 15 pagini, iar PC-ul ţi s-a resetat din senin, atunci poţi să-ţi iei adio de la sesiunea respectivă deoarece Maxthon-ul nu o salvează automat în caz că apar probleme...

Trebuie să recunosc că nu am scăpat deplin de sâcâitoarele pop-up-uri nici după ce am început să folosesc Opera şi Avant. În 95% din cazuri navigatoarele nu au întâmpinat probleme, însă câteva "pop-up-uri" mai descurcăreţe nu s-au lăsat până nu au înşelat vigilenţa browserelor. În acest context, pot să spun că "vânătorul de reclame" (Ad Hunter-ul) integrat în Maxthon s-a descurcat foarte bine şi, până în acest moment, nu am fost deranjat nici măcar de o casetă publicitară.

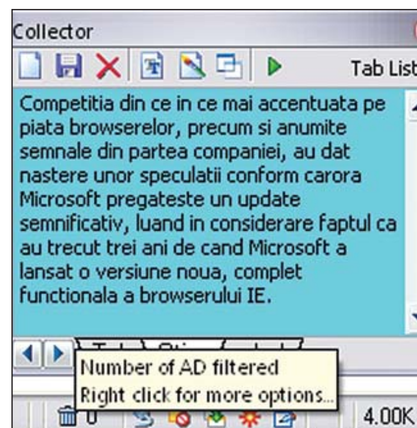
Dacă opţiunile "Internet" sunt identice cu cele ale IE-ului, Maxthon are bineînţeles, ca oricare alt browser, şi opţiuni proprietare.

Pentru a nu fi părtinitor şi pentru că nu doresc să-i creez acestui navigator o imagine favorabilă sau nefavorabilă, ci doar să-l analizez, am încercat să alternez atuurile cu slăbiciunile. Din moment ce am rămas la ultimul aspect, trebuie să recunosc că este deranjant modul în care a fost implementat engine-ul de căutare. Astfel, cel implicit este **www.steadysearch.com** (care foloseşte tehnologie Yahoo). Sincer să fiu, nu ţi-l recomand. Oricum, pentru a regăsi o informaţie pe Internet cu ajutorul unui alt motor de căutare, va trebui întâi să bifezi unul anume (iconul de lângă câmpul de căutare) şi apoi, după ce ai scris cuvântul sau sintagma în caseta de căutare, să apeşi combinaţia de taste [Shift] + [Enter].

Şi pentru a încheia această scurtă prezentare într-o notă de laudă, am lăsat pentru final o facilitate care mi s-a părut mai mult decât utilă, şi anume gesturile cu mausul. Nu e ceva nou, Opera şi Avant dispun şi ele de aceste opţiuni, însă ce mi-a plăcut mult a fost faptul că poţi să editezi personal mişcările şi funcţiile corespunzătoare de la meniul [Options] - [Maxthon Options] - [Mouse Action] - "Mouse Action". (vezi imaginea alăturată).

Am să mă opresc aici, dar nu înainte de a trage şi o scurtă concluzie. Browserul Maxthon nu propune ceva revoluţionar în acest domeniu. Însă sunt destule opţiuni şi facilităţi pentru care merită măcar să-l încerci. Dacă mai pun la socoteală şi faptul că este încă în fază beta, ceea ce mă îndeamnă să sper la mai mult din partea dezvoltatorilor, tind să cred că vom mai auzi de acest "Maexthân" în perioada care urmează.

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



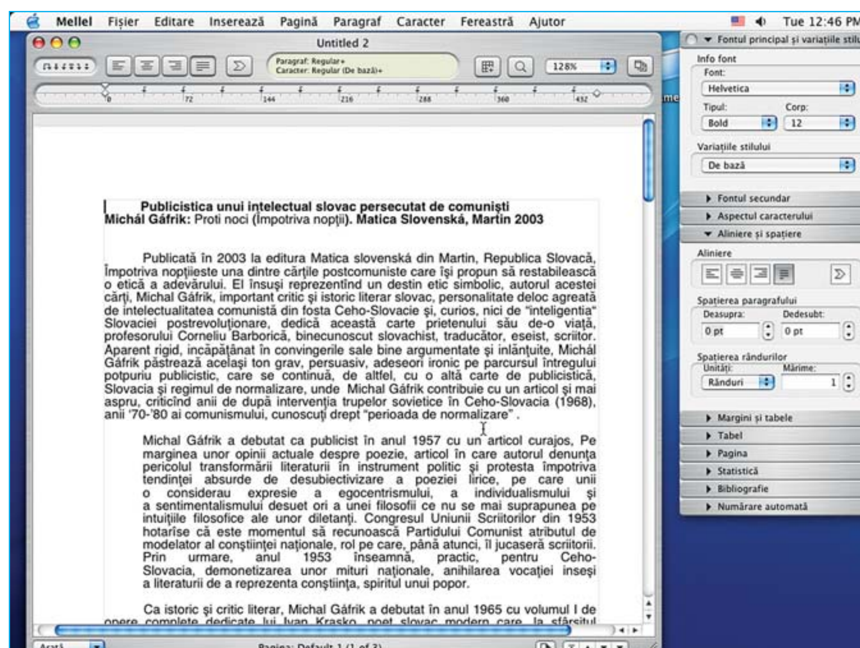
Pe bara de stare se găsesc mai multe opţiuni care mi s-au părut destul de utile.
Primul icon din stânga simbolizează numărul de pagini filtrate (pop-up-uri blocate). Dacă dai un clic dreapta pe acest buton, va apare o casetă cu opţiuni, printre care se găsesc cea de arhivare a filtrelor de conţinut ([Alt] + [C]), pentru pop-up-uri ([Alt] + [P]), sau poţi să vezi o listă a adreselor blocate de către Ad Hunter.
Spuneam că mi-a plăcut faptul că pe bara de stare era afişată viteza reţelei indiferent dacă browserul este activ sau nu. Însă după ce am instalat versiunea 1.0 (1.0.0220), viteza nu mai este afişată decît în timpul încărcării unei pagini.
„Simple Collector"-ul, sau carneţelul de notiţe, pe care-l activezi de la ultimul icon din dreapta sau prin combinaţia de taste [Ctrl] + [G], îţi va fi de mare ajutor atunci cînd realizezi un studiu sau te documentezi, deoarece în acest „carneţel" poţi să introduci şi să salvezi idei, linkuri sau citate.

Odiseea MacOS X

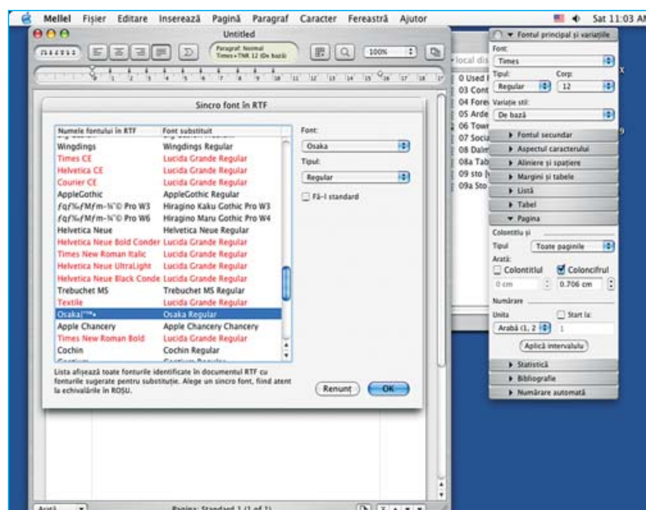
PARTEA a II-a

Noua versiune Office X, publicată la jumătatea lunii mai 2004 sub numele MS Office 2004, deşi este tot un set de aplicaţii "carbonizate", are suport unicode (limitat în cazul scripturilor "de la dreapta la stânga", dar în curs de rezolvare). Cu această versiune, Microsoft rezolvă, în sfârşit, o veche problemă legată de suportul unicode în MAC OS X, deşi tot nu este o aplicaţie "tipică MAC OS X", adică scrisă în Cocoa. Din punctul de vedere al utilizatorului însă, acest lucru nu este important; în fond, nici nu-l interesează. La ora la care scriu aceste rânduri, abia am apucat să testez câteva minute MS Office 2004 Test Drive, deci nu îmi pot face o părere. MS Office este, totuşi, un pachet complex, care nu se testează de pe o zi pe alta.

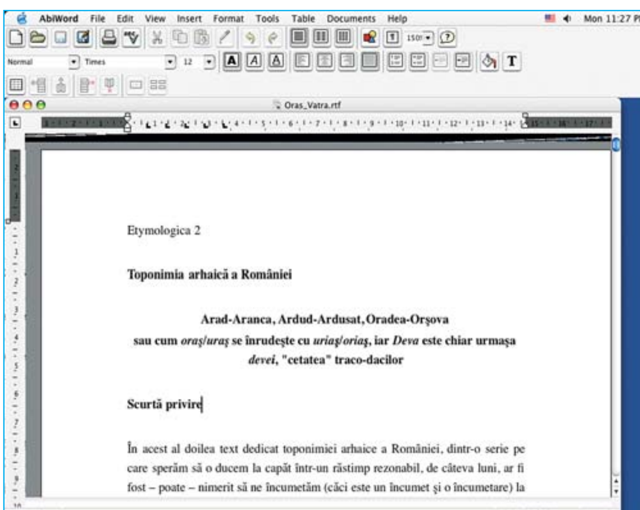
Date fiind împrejurările, cele mai bune şi mai solide aplicaţii "full unicode" pentru MAC OS X au venit din partea programatorilor UNIX. Astfel, începând cu 2000-2001, au apărut aplicaţii cocoa create de companii complet necunoscute anterior în lumea Mac-urilor. Una dintre acestea este Omnigroup (**www.omnigroup.com**: OmniWeb, de care vorbeam mai sus; OmniGraffle, o superbă aplicaţie pentru formate grafice mici sau mari; OmniOutliner, pentru mici baze de date); o alta este cea a fraţilor Ori şi Eyal Redler, Israel (**www.redlers.com**), care au dezvoltat procesorul de text Mellel, aflat într-o evoluţie foarte rapidă şi care, cu următorul upgrade, va putea atinge un nivel superior de word processing cu câteva elemente de DTP. Este o aplicaţie ideală pentru lucrul cu documente ştiinţifice şi cu tabele, având suport specific pentru script-uri RTL (right-to-left, adică de la dreapta la stânga, cum sunt ebraica şi araba; evident, turnura uzuală LTR, left-to-right, de la stânga la dreapta, nu pune nici o problemă!). Este, din câte ştiu, una dintre extrem de puţinele aplicaţii pentru MAC OS X cu suport integral în limba română. Mai este Books, apli-



Un document Mellel deschis. Una dintre puţinele aplicaţii MAC OS X localizate în limba română.



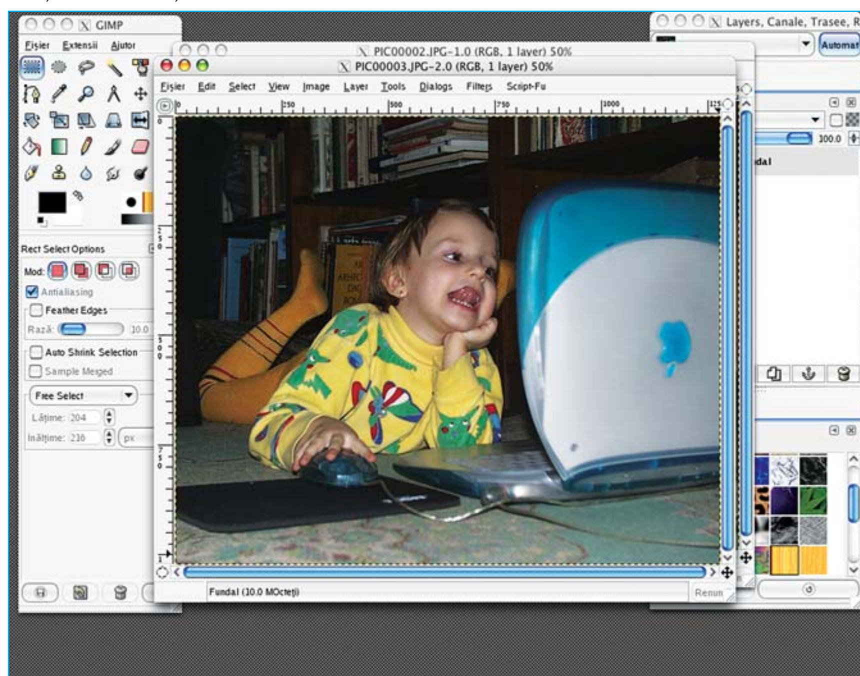
Selectarea fonturilor



Abiword

caţie pentru bibliotecile personale, de asemenea cu suport "full unicode" (dacă aveţi, să zicem, cărţi în arabă sau în ebraică, le salvează corect titlul original, de la dreapta la stânga. Asta o ştiu sigur, deoarece eu le-am tradus! Apropo, localizarea, adică traducerea, aplicaţiilor de MAC OS X în orice limbă este extrem de simplă, fiind necesar minimal doar TextEdit, unde se setează importul şi exportul în format UTF 8; dacă vrei să faci totul singur, de la A la Z, este necesar şi Interface Builder, care se găseşte pe CD-ul Developer Tools/XTools, adică al patrulea, numai pentru dezvoltatorii de programe. Dar despre asta, poate, într-un alt număr).

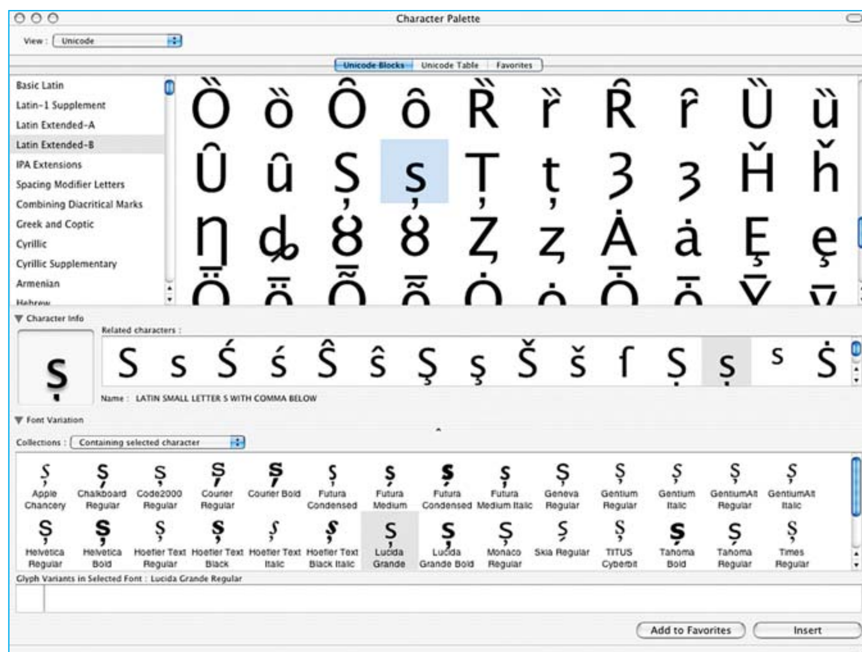
Vreau, totuşi, să te liniştesc puţin. Deşi versiunea OpenOffice pentru MAC OS X este, deocamdată, la nivelul de a rula doar în X11 (adică, pe scurt, nu are încă suport nativ pentru MAC OS X, cu interfaţa Aqua), Andrew Peterlin a publicat deja varianta sa Open Source, cu numele NeoOffice/J (când scriu aceste rânduri, acesta se află la versiunea 0.8.2; zero-ul din faţă arată că este tot la nivelul beta, sau - mai bine zis - alfa, adică nu pentru uz curent). NeoOffice nu mai are nevoie de X11, este însă lent în mişcări, dar nu mai e mult până să ajungă la maturitate deplină. Te poţi bucura deja, peste câteva luni vei avea în MAC OS X un Office multifuncţional, bazat pe filosofia OpenOffice, "unicode-savvy" etc. De asemenea, dar tot ca versiune de lucru pentru experţi şi rulând doar în X11, OpenOffice 1.1.2 pare aproape de o versiune finală cu interfaţă Aqua.



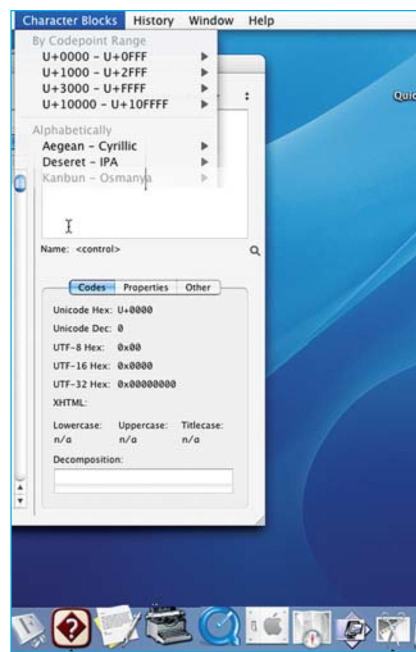
Compatibilitate MAC OS X-Windows 2000/XP-Linux (generaţia Linux 2003-2004).

Pentru a păstra termenii comparaţiei, nu voi discuta probleme de compatibilitate cu sistemele de operare mai vechi; le-am amintit doar pe cele dintre MAC OS 7.x-9.x şi MAC OS X. Limba română este, din nou, o limbă nefericită unde standardul, publicat - este drept - în 1998 vine târziu, după ce Apple şi Microsoft şi-au ales propriul lor standard, în lipsa unuia oficial, la începutul anilor `90. De fapt, problemele care apar ţin de codificarea lui ş/Ş,ţ/Ţ: Apple şi Unicode.org au ales, de la bun început, codificarea corectă: s/t cu virgulă jos (s/t with comma below); începând cu Windows 95, MS a ales s/t cu sedilă, cu alte cuvinte a folosit standardul pentru turcă (s cu sedilă) şi pentru română; iar t cu sedilă mi-e teamă că nu există în nici o limbă (zice-se că t cu sedilă ar fi folosit în transcrierea cuvintelor semitice, lucru de care mă îndoiesc; de altfel, t cu sedilă nu există în Adobe Glyph List, iar în majoritatea fonturilor serioase t cu sedilă este identic lui t cu virgulă, iar ambele sunt, de fapt, t cu virgulă!

Mai mult, majoritatea fonturilor din Windows (inclusiv din XP) NU au s/t cu virgulă (exceptând trei fonturi, pe care le-am identificat: MS Sans Serif, Tahoma şi Palatino Linotype), ca atare un document scris (corect, de altfel) în MAC OS X, având s/t cu virgulă va afişa (în Windows) un pătrăţel gol, dacă nu se selectează în mod expres fontul Tahoma sau fontul Palatino Linotype. Pentru a fi dusă la capăt problema, nici măcar uriaşul font MS Arial



Character Palette, un puternic browser de fonturi şi de caractere. Character Map 1.x inclus în unele distribuţii Linux se apropie destul de mult de performanţele Apple.



Unicode Checker, o aplicaţie non-Apple pentru identificarea codului Unicode al caracterelor dintr-un font.

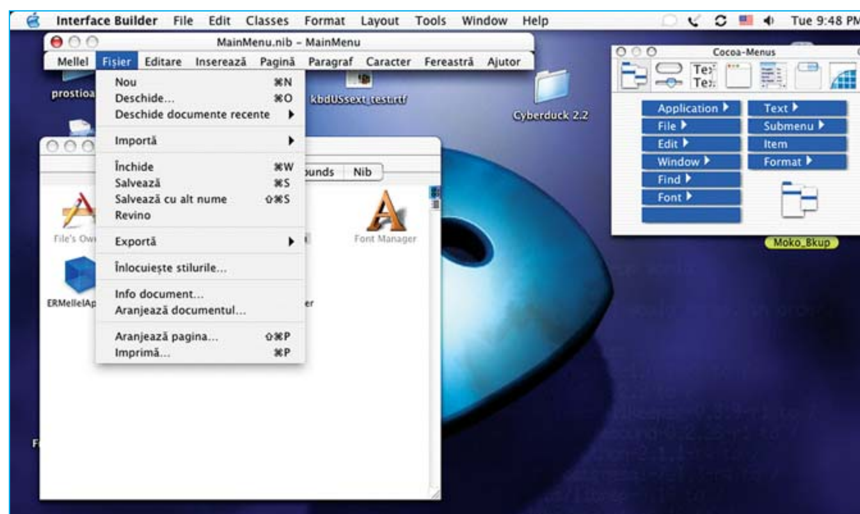
Unicode (de vreo 23 MB), nu are s/t cu virgulă! Nici multe fonturi de Linux nu au s/t cu virgulă, totuşi OpenOffice substituie corect caracterele. În Linux, poţi folosi sigur familia Nimbus (mie îmi place Nimbus Roman); nu am avut nici timp, nici răbdare să verific ce alte fonturi uzuale în distribuţiile Linux au/nu au s/t cu virgulă.

Claviaturile de română din Apple, Windows şi Linux aproape că nu au nimic în comun, doar faptul că NICI UNA nu respectă standardul românesc (elaborat de Comitetul Român de Standardizare şi publicat, cum ziceam, în 1998). Acest standard este minimal, urmează în linii mari locaţia US qwerty (ca în standardul Apple pentru română); plasează literele româneşti în locul ştiut din claviatura Romanian din Windows (dar nu mai mută alte caractere, cum face claviatura din Windows, deci este mai aproape de claviatura Romanian a lui Apple); adaugă semnele citării „...“ (aşa este corect, nu „...“!) pe nivelurile 1 şi 2 ale tastei de la stânga cifrei 1; pune pe nivelul 4 al tastelor , [virgulă] şi . [punct] citatul alternativ "...". Într-un cuvânt, doar RoKey-ul lui Cristi Secară pentru Windows (vizualizează imaginea la adresa **http://www.secarica.ro/kbdro_standard_fig_03_hires_rev_4.png**) respectă acest standard, cu observaţia că aici s/t cu virgulă este înlocuit prin s/t cu sedilă din cauza imposibilităţii de a reda s/t cu virgulă în versiunile actuale de Windows; şi, dacă vrei, alternativa mea Romanian Standard+ şi Romanian Academic (ambele numai pentru MAC OS X, cum bănuieşti), cu câteva sub-variante, o respectă de asemenea întru totul. Versiunile actuale sunt, oricum, foarte aproape de acest standard (du-te la: **www.versiontracker.com**, scrii Romanian în motorul de căutare şi se va afişa şi acest Romanian Academic al meu; parcă mai este acolo încă o versiune, a lui Florin Neumann mi se pare). Am avut, la ora la care construiam aceste versiuni, unele ezitări, date fiind diferenţele esenţiale dintre platformele MAC OS, Windows şi Linux.

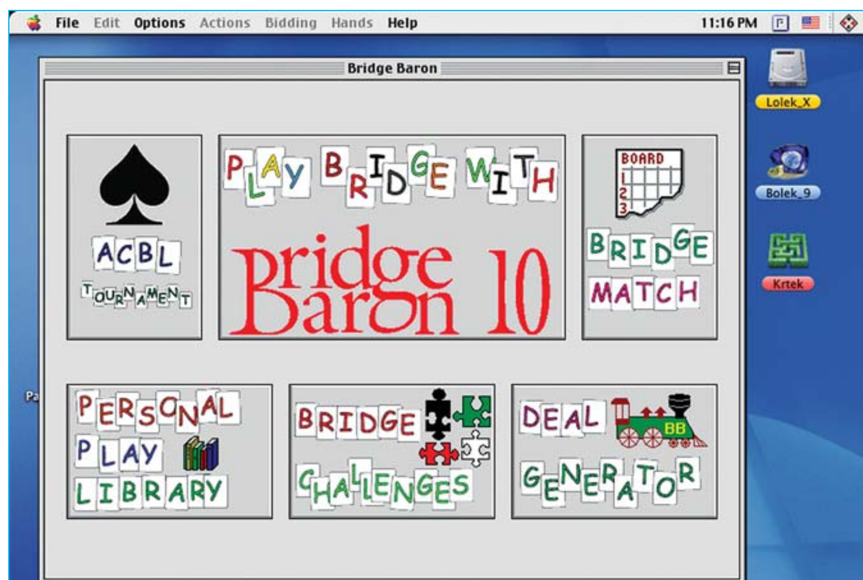
Problema standardului românesc (de fapt a absenţei unui standard românesc uniform şi coerent, spre deosebire de situaţia altor claviaturi naţionale) din principalele sisteme de operare (MAC OS, Linux, Windows) mi se pare deja o chestiune mult prea serioasă pentru a fi tratată superficial, ca atare, poate, o voi discuta cu altă ocazie.

Linux pe Mac

Distribuţiile de Linux pentru Mac-uri (numite "versiuni ppc", adică versiuni pentru PowerPC) sunt puţine. Mai întâi am încercat să instalez tipicul Debian ppc. Primul CD a mers fără probleme, la al doilea m-am blocat, calculatorul n-a mai putut citi şi, spre deosebire de instalarea lui MAC OS X, unde poţi da Cancel, aici nu se poate (în context, dintre distribuţiile Linux pe mai mult de un CD, doar Mandrake



Interface Builder, aplicaţia pentru construirea interfeţelor Aqua precum şi pentru localizarea aplicaţiilor. Aşa arată o fază finală a localizării aplicaţiei Mellel.



Un joc de bridge rulat în MAC OS 9 în mediu MAC OS X (aşa-numitul "classic mode").

oferă - din câte ştiu - această posibilitate, exemplul de urmat şi de alte distribuţii).

Apoi am încercat Mandrake 9.1. Deşi interfaţa grafică era de nefolosit pe iMac-ul meu, mai că nu vedeam nimic, am reuşit să trec de primul CD, m-am blocat iarăşi la al doilea (parcă e un făcut), în final tot n-a mers. Mai exact, deşi instalarea a continuat relativ normal (a dat încă o eroare de citire a unui fişier neesenţial), până la urmă, după primul restart, nu a intrat în sistem. Deşi am urmat instrucţiunile din troubleshooting (Option+Command+P+R, adică golirea Parameter RAM), tot n-a mers. Am renunţat.

În sfârşit, a mers ca pe roate cu Yellow Dog, un fel de Red Hat 9 pentru Mac-uri. Bucuros, încep să butonez interfaţa Gnome (sau KDE, nu mai ţin minte), totul se mişcă natural. Tot mai încântat, mă deloghez pentru a intra în cealaltă interfaţă grafică (aşadar în KDE sau, invers, în Gnome) şi... ecranul devine negru absolut, nici tu mod text, nici tu interfaţă grafică, nimic. Mă enervez, restartez forţat, mi se anunţă că n-am închis corect calculatorul (ştiam, desigur), ajung iar în prima interfaţă grafică, mă mişc lent, ca şi cum n-aş fi vrut să supăr interfaţa, butonez ce butonez (nu prea mult, fiind un fel de Red Hat, cam ştiam ce se întâmplă) şi iar tentez delogarea şi cealaltă interfaţă grafică. Aşa cum bănuiţi, s-a întâmplat la fel: ecranul s-a făcut iar negru absolut.

Deocamdată am renunţat să mai testez alte distribuţii Linux ppc. Trebuie să reiau descărcarea de pe Internet a celor cu probleme şi să mai am timp şi răbdare să verific dacă totul merge. Am o concluzie provizorie: nimic nu-i mai frumos ca interfaţa Aqua din MAC OS X şi, mai degrabă, face Apple un Darwin OS şi pentru PC-urile Intel+subsistem BSD+Aqua decât să-l convingi pe un fan Mac să instaleze un Linux ppc pe un Mac. Dar poate greşesc. Adevărul este că aş mai încerca o dată, mai degrabă curios să-l compar cu Mandrake 9.2 ce rulează pe amărâtul de PC de alături. Neavând la dispoziţie un Mac liber pentru asemenea experimente, va trebui să mai aştept puţin.

Altfel stau lucrurile dacă aş compara feluritele distribuţii Linux pe care le-am testat recent pe două calculatoare: un HP Vectra şi un amărât de PC clone Pentium I. Am instalat fără probleme, în ordine: Red Hat 9, Fedora Core 1, Mandrake 9.1, Mandrake 9.2, Lycoris/lx, College Linux, Libranet, Knoppix (instalat, care se comportă mult mai prost decât boot-at din CD); singurul care nu mi-a pornit a fost SOT Linux, dar este OK cu SOT Office, care se comportă foarte bine în Windows şi în orice distribuţie non-Debian. În plus, are o documentaţie excelentă. Pe PC-uri, distribuţiile Linux se mişcă mult mai natural, nu se comportă, în general, mai rău decât Windows. Desigur, sunt probleme specifice unei alte platforme decât cea cu care te-ai obişnuit, dar asta este o altă chestiune.

Să-mi iau, totuşi, un Mac?

Întrebarea pare firească. Fanii Mac au o vorbă: mai bine un Mac la mâna a doua, cu vreo 400-500 euro, decât un PC nou-nouţ cu 1000 euro. Nu ştiu dacă este adevărat, probabil că da. Totuşi, aş nuanţa puţin.

NU-ţi lua un Mac dacă principala preocupare a ta sunt jocurile de ultimă oră, dacă petreci multe ore pe zi/săptămână jucându-te cu ultimele noutăţi. În reţeaua CompUSA de peste ocean, vei găsi sute, mii de aplicaţii Mac, inclusiv numeroase jocuri, oricum mai puţine la număr decât jocurile pentru PC. În România, oferta de jocuri

Scurtături uzuale în MAC OS X

1. Lucrul cu textul
Scurtăturile uzuale din Windows (de exemplu Ctrl+b = aldin, adică bold în engleză, Ctrl+i=cursiv, adică italic în engleză etc.) sunt aceleaşi, doar că, în loc de Ctrl, trebuie să apeşi tasta Command (tasta cu "merişor"). Aplicaţiile standard Mac-Win precum Quark Xpress, Adobe InDesign etc. au aceleaşi comenzi, ţinând seama de echivalenţa Ctrl (Windows) = Command (Apple). Unele aplicaţii scrise NUMAI pentru MAC OS au unele "scurtături" specifice fiecărei aplicaţii, caz în care va trebui să le înveţi, în măsura în care aplicaţia respectivă îţi place şi o vei folosi constant. Asemenea aplicaţii sunt Graphic Converter (aş putea-o caracteriza drept o capodoperă software) şi Mellel.

2. Scurtăturile generale din Finder le poţi memora mergând cu mouse-ul sus pe bară şi plimbându-te în jos, pe diverse comenzi. În general, sunt intuitive şi fac apel la cuvinte uzuale din limba engleză.
De asemenea:
+shift+save = salvează cu alt nume/în alt loc ("save as...")
+ q = quit application (închide aplicaţia)
+ w = închide fereastra (aplicaţiei)

3. Scurtături la pornirea calculatorului. Ţii apăsată tasta/ţii apăsate tastele imediat ce se aude sunetul specific de boot (chime):

C = forţează calculatorul să booteze de pe CDROM, indiferent de setarea standard.
Option (tasta "modifier" din mijloc): alege partiţia de bootare MAC OS 9, MAC OS X sau CDROM sau orice alte combinaţii pe care le poate avea calculatorul (de exemplu, mai multe partiţii cu mai multe versiuni MAC OS).
NOTĂ. Unul dintre calculatoarele pe care le folosesc nu este sensibil la această comandă; este calculatorul căruia i-am schimbat discul iniţial de 6,1 GB cu unul de 20 GB. Este posibil deci să ai un calculator insensibil la această comandă; cazul este, oricum, atipic şi întâlnit foarte rar.
Option+Command+P+R = resetează PRAM-ul (Parameter RAM). Se foloseşte rar, doar când sistemului i s-a întâmplat ceva grav şi trebuie "curăţat". Am folosit-o recent, conform instrucţiunilor, când am pornit prima oară Mac-ul după instalarea lui Mandrake 9.1, dar nu a rezolvat nimic, calculatorul tot nu a bootat.

NOTĂ. Orice Mac are un sunet specific (chime) la boot. Dacă vrei să nu se audă sau să se audă la volum minim, nu uita să setezi volumul sunetului cât mai jos, respectiv la zero pentru a nu se auzi nimic, ÎNAINTE SĂ ÎNCHIZI/REPORNEŞTI calculatorul. Dacă ai uitat volumul la maxim, îi vei trezi pe cei din jur dacă "dorm" cumva. Mi s-a întâmplat şi mie când, având insomnie, l-am pornit pe la 6 dimineaţa, iar volumul era setat spre maxim.

Pentru setul complet de scurtături în MAC OS X, vezi fişierul html din selecţia de pe CD.



Jocul de şah inclus în versiunile MAC OS X.

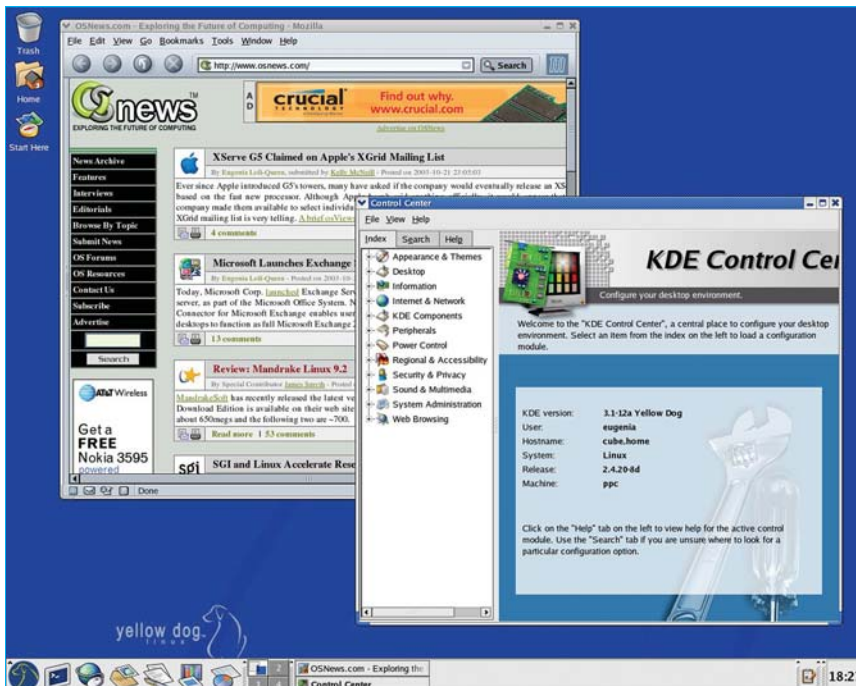


pentru Mac este limitată la cercul restrâns de utilizatori şi, desigur, la ceea ce poţi descărca de pe Internet. Aruncă o privire pe **http://download.com.com/3150-2038-0-1-0.html?os=93&tag=osxdir** şi, desigur, pe categoriile Games de pe **www.versiontracker.com/macosx/** şi **www.apple.com/download/**

DA, ia-ţi un Mac pentru TOATE celelalte cazuri, când preocupările tale principale se referă, mai ales, la: procesare de text (inclusiv procesare complexă în sistem unicode, texte ştiinţifice etc.), procesare de formate grafice şi/sau de editare de filme digitale, baze de date pentru biblioteci, jocuri educaţionale (pentru fetiţa mea de patru ani am ceva aplicaţii mai vechi şi mai noi), jocuri "de elită" (şah, go, bridge) etc.

Adevărul este că, în România, Mac-urile ating preţuri nejustificat de mari. Este, la rigoare, un cerc vicios: preţurile sunt mari deoarece sunt puţini utilizatori şi sunt puţini utilizatori deoarece preţurile sunt mari. În Germania, în Austria sau în Franţa, un Mac este cu circa 15-20% mai ieftin, iar peste ocean cu circa 25-30% mai ieftin decât în România, dacă nu chiar mai mult. Poate fi vorba, desigur, de disfuncţii de organizare a reţelei de distribuţie Apple, poate fi vorba de comoditate. Cert este că preţurile sunt mari şi a arunca vina pe unul sau pe altul nu rezolvă nimic. În România şi, în general, în Europa Centrală şi de Est, Mac-urile vor avea un număr limitat de utilizatori. Nu mi-am propus să ofer soluţii, este doar o constatare. Nu pot anticipa însă evoluţiile viitoare. Totul este posibil, mai ales dacă Apple va reuşi portarea lui Darwin OS, alături de interfaţa Aqua, pentru Intel-Pc-uri. Cât de repede sau cât de lent se va realiza acest lucru este imposibil de prognozat. Este evident însă că Apple nu îşi permite să se joace ori să piardă timp cu asemenea experimente fără o finalitate clară: un fel de MAC OS X pentru PC-urile Intel. ■

Lect. dr. Sorin Paliga
Universitatea Bucureşti



Yellow Dog - un Linux pentru Mac



XVID 1.0.1 video codec

XviD 1.0.1 VfW

XviD este un CoDec MPEG4 OPENSource (**www.XviD.com**). Acesta poate fi folosit cu ajutorul unei aplicaţii ce suportă CoDec-uri Video for Windows.

Instalarea şi simplii paşi până la interfaţa acestuia nu o mai descriu din motive lesne de înţeles. Însă înainte de a începe aveţi nevoie de ultima versiune compilată şi împachetată gata pentru instalare. Aici puteţi găsi ultima versiune oficială **http://koepi.roeder.goe.net/**, iar aici **http://www.VirtualDub.org** gratuita şi excelenta aplicaţie VirtualDub.

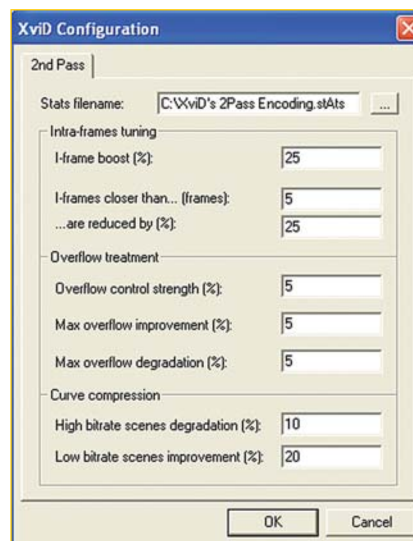
Deci... let's proceed!

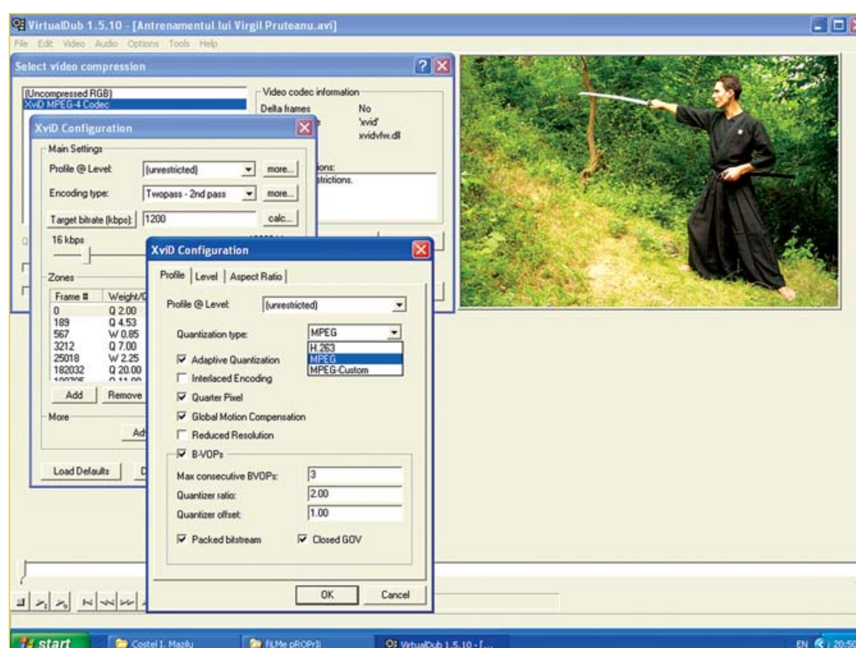
XviD Configuration

MPEG4 Profiles: *Simple @ L0 " L3*, *ARTS @ L1 " L4*, *AS @ L1 " L5* şi *UnRestricted*. Acestea corespund anumitor

MPEG4 Profiles

- *Simple @ L0 " L3* - Profil hardware cu foarte multe limitări: rezoluţie mică, numărul de cadre pe secundă nu depăşeşte valoarea de 15, parametrii MPEG4 avansaţi sunt dezactivaţi în totalitate... Folosiţi aceste profile doar în cazul utilizării fişierului final pe dispozitive stand-alone cărora le sunt necesare.
- *ARTS @ L1 " L4* - *ARTS* înseamnă **A**dvanced **R**eal**T**ime **S**imple şi la fel ca la Simple, este simplu :. Aceleaşi limitări cu exepţia a două opţiuni MPEG4 avansate: *Adaptive Quantization şi Reduced Resolution (vezi caseta 2).*
- *AS @ L1 " L5* - **A**dvanced **S**imple. Acesta este cel mai utilizat profil: rezoluţiile fiind de până la SDTV (720*576@25 Cadre/sec. [PAL] şi 720*480@30 Cadre/sec. [NTSC]), cu excepţia Reduced Resolution-ului toţi parametrii MPEG4 avansaţi sunt disponibili, matricea de cuantificare poate fi diferită de cea H.263 folosită de Simple şi ARTS (MPEG QM şi MPEG Custom)
- *UnRestricted* - Adică... fără restricţii! Dacă doriţi codarea unui segment video ce nu se încadrează în cele de mai sus (rezoluţii HDTV, UXGA la peste 30 Cadre/sec.) acesta vă este "profilul"!





XviD Advanced's oPTiONs

- *Motion Precision* - La *Motion Search Precision*, CoDec-ul estimează mişcarea fiecărui bloc de imagine pentru a folosi acelaşi bloc timp de mai multe cadre, fără a mai fi nevoie de "cheltuirea" biţilor cuprinşi în blocul respectiv de N ori (numărul de cadre în care acesta se poate refolosi). O valoare mai mare înseamnă un timp de codare mai mare şi implicit o calitate mai mare, biţii salvaţi fiind folosiţi la îmbunătăţirea altor părţi de imagine. Recomandat este să folosiţi 6-Ultra High chiar dacă timpii codării cresc considerabil; *VHQ Mode*... acelaşi lucru, însă cu o abordare mai largă (aceasta este influenţată de mai mulţi factori); *Use chroma motion* este un fel de Motion Search Precision 7-Ultra Very High. Bifarea acestuia este recomandată.

- *Other - Maximum I-frame interval* - În traducere: numărul de cadre (**P**redicted, şi **B**i-Directional) până la un nou cadru Intra introdus în mod automat; *Cartoon Mode* - în cazul desenelor animate de o calitate mai slabă, această opţiune micşorează senzitivitatea mişcării în cazul zgomotului de culoare (puricilor, zăpezii, cum doriţi să-i spuneţi) de pe imagine, astfel ignorând aproape total mişcarea acestora, "salvând" biţii de la o nemotivată irosire :)

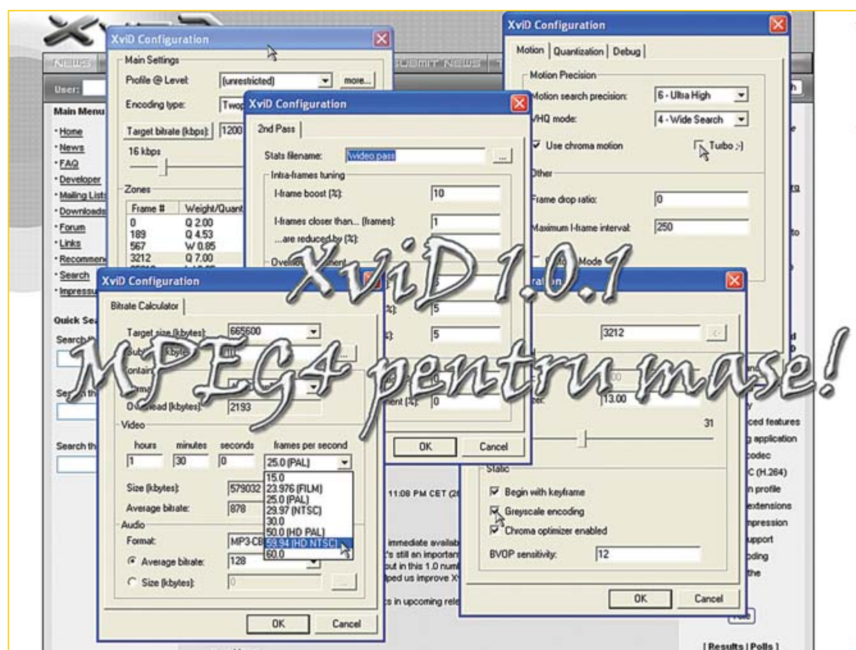
- *Quantization - Min. I-frame quantizer, Max. I-frame quantizer, Min. P-frame quantizer, Max...* se modifică valoarea cuantificatorului pentru fiecare tip de cadru în parte, astfel fiind posibilă o balasare a biţilor de la un tip de cadru la altul (însă cu ce folos?); *Trellis Quantization* - aceasta este un fel de al doilea pas pentru cuantificare, reanalizându-se imaginea şi aducând înapoi părţile importante îndepărtate de cuantificarea clasică din primul pas (cei doi paşi sunt aplicaţi unul după altul în cadrul aceleiaşi etape)

IPPBPPPBBPBPIPBBP...

Intra - Cadre comprimate asemenea fişierelor JPEG, ele fiind cele mai "grele" deoarece sunt întregi;

Predicted - Aceste tipuri se găsesc şi la MPEG1 şi MPEG2 ele fiind asemenea celor B, însă codarea făcându-se într-o singură direcţie (înainte, bineînţeles!);

Bi-Directional - Acestea sunt cadrele folosite de codarea bidirecţională, descrisă la Bi-Directional Encoding.

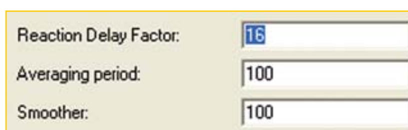


profile ale standardului MPEG4 şi, într-o anumită măsură, se conformează acestora pentru o mai bună compatibilitate (sau măcar, o compatibilitate) cu dispozitivele hardware stand-alone capabile MPEG4 (PDA-uri, aparatură DVD-Video MPEG4 sau DivX© Certified, Sony PlayStation 2...).

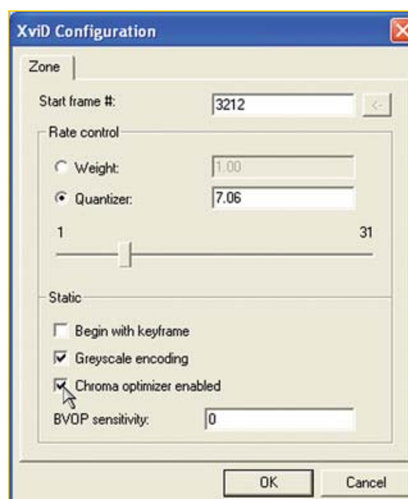
Encoding Type: *Single Pass; Two Pass, 1st Pass* şi *Two Pass, 2nd Pass*. *Single Pass* este recomandată în cazul codării materialului ce nu mai poate fi recreat (TV, cameră de supraveghere...) şi în cazul în care timpul codării este critic. Aceasta poate fi făcută în două moduri: rata de biţi fixă (care, cu ajutorul calculatorului inclus poate fi setată pentru ca fişierul final să încapă fix pe mediul pe care va fi salvat) sau cu un cuantificator fix (calitatea este constantă însă mărimea fişierului final, imprevizibilă).

Opţiuni avansate: *Reaction Delay Factor* - deoarece nu avem o rată de biţi fixă, pentru ca fişierul final să aibă dimensiunea dorită *Reaction Delay Factor* calculează rata de biţi a ultimelor N cadre pentru a seta o rată de biţi medie pentru cadrele următoare.

O valoare mai mare înseamnă o reacţie mai mică a CoDec-ului la schimbări bruşte în complexitate şi invers. La o valoare mai mare rata de biţi este, să spunem, mai uniformă şi invers. Pentru a vedea cum funcţionează... experimentaţi!; *Averaging Period* - acelaşi lucru ca la *Reaction Delay Factor* însă aici se lucrează la cuantificatori. O valoare de 100 înseamnă media ultimelor 100 cadre. *Smoothing* - CoDec-ul ţine evidenţa la cât de mult diferă, în mărime, fiecare cadru de precedentul. Aceasta este deviaţia şi este recalculată după fiecare



cadru. Schimbarea valorilor este, ca să fim duri, INUTILĂ! Codarea în 2 paşi: *Two Pass, 1st Pass* şi *Two Pass, 2nd Pass*. În primul pas sunt adunate o serie de informaţii despre complexitatea mişcării, a texturii, tipul cadrului... pentru ca apoi, în pasul al doilea, distribuirea biţilor să fie făcută mai "deştept". *În Two Pass, 1st Pass* la opţiuni avansate avem: *Stats filename* - aici putem selecta numele fişierului rezultat din primul pas şi locaţia lui pe HDD. *Full quality first pass* - anumite opţiuni sunt dezactivate pentru a mări viteza. Bifarea acestuia va mări timpii de codare fără o îmbunătăţire substanţială a calităţii. Dacă nu doriţi să păstraţi fişierul rezultat (care



MPEG4 Advanced & tHe oTHeRs

- *Quantization Type* - "***The quantization matrix is the 8 by 8 matrix of step sizes (sometimes called quantums) - one element for each DCT coefficient. It is usually symmetric. Step sizes will be small in the upper left (low frequencies), and large in the upper right (high frequencies); a step size of 1 is the most precise. The quantizer divides the DCT coefficient by its corresponding quantum, then rounds to the nearest integer. Large quantums drive small coefficients down to zero. The result: many high frequency coefficients become zero, and therefore easier to code.***" Aţi înţeles? Dacă nu, ţineţi minte două lucruri: la rate de biţi mari " MPEG (imaginea este mai bogată în detalii); la rate de biţi mici " H.263 (imaginea este mai ştearsă, însă fără "zgomot").

- *Adaptive Quantization* - Dacă aţi folosit vreodată DivX, *Adaptive Quantization*-ul XviD-ului este aproape acelaşi lucru cu *PsychoVisual Enhancements*-urile DivX-ului. De exemplu, să zicem că avem o scenă cu două personaje ce discută în faţa unei construcţii. Personajele (în special feţele acestora) sunt mai bogate în detalii, mai clare. Pe când clădirea (textura acesteia) şi zonele mai puţin observabile ale imaginii (cerul, copacii din îndepărtare...) sunt mai înceţoşate, mai lipsite de detalii, chiar observându-se artefacte. Cum funcţionează această tehnologie? Matematică pură!

- *Interlaced Encoding* - Această opţiune permite codarea de material întreţesut fără a fi nevoie de o deîntreţesere prealabilă. Utilă în cazul materialului "mutilat" (sursa materialului este filmul, acesta nefiind cu adevărat întreţesut). La un material întreţesut original (cameră video, TV) deîntreţeserea se poate face cu programul din care este efectuată codarea rularea lui pe PC-uri fiind mai calitativă.

- *Quarter PixEL* - O explicaţie serioasă (însă simplă :) ar lua vreo două-trei pagini însă eu printr-un exemplu, o voi face în câteva rânduri. Să zicem că avem 4 cadre în care un macrobloc (segment de imagine) se mişcă un pixel. Cu opţiunea *Quarter Pixel* activată acesta se va mişca câte 0.25 în fiecare cadru fluidizând, oarecum, mişcarea. Aceasta poate mări (sau nu) gradul compresibilităţii. "Şpilul" e că nu poţi şti dinainte :)

- *Global Motion Compensation* - Reduce numărul de biţi "cheltuiţi" pentru estimarea mişcării, luând mai multe macroblocuri ce se deplasează într-o direcţie (ca în cazul panoramării sau focusării) cu aceleaşi proprietăţi astfel reducându-se numărul biţilor folosiţi pentru fiecare bloc în parte. Aceasta este valabilă în cazul unui singur warppoint. Cu warppoint-uri multiple procesul este mult mai complex însă baza este aceeaşi. Panoramarea, focusarea şi rotirea vor putea fi definite, în acelaşi timp, cu trei warppoint-uri. XviD foloseşte trei warppoint-uri.

- *Reduced Resolution* - (*Reduced Resolution VOP*) - Macroblocurile sunt redimensionate astfel în cazul în care conexiunea (în cazul aparaturii GPRS, UMTS) "slăbeşte" imaginea îşi pierde din calitate dar fără să dispară. Această opţiune este inutilă, dat fiind faptul că 90% din decodoarele MPEG4 nu o suportă şi în plus, asemenea aparatură nu este prea des întâlnită.

- *Bi-Directional Encoding* - B-VOPs - Cadrele de tip B aleg informaţia din cadrele precedente şi din cele viitoare (dat fiind faptul că într-o secundă de film sunt 24, 25, 29.97 de cadre asemănarea dintre ele este foarte mare, mai ales la scenele cu o cameră fixă) astfel salvându-se biţii (că despre ei este vorba) în procent de 20-30%. Opţiunile disponibile: *Max. Consecutive B-VOPs* - Numărul de cadre B. Valoarea maximă... 3. Alegeţi această valoare în cazul în care compatibilitatea nu este o problemă. *Quantizer Ratio* - O valoare de 1.50 înseamnă că în cazul în care avem trei cadre de tip B consecutive cu un cuantificator de 2 prima,4 a doua şi a treia 6 vom avea, într-un final, un cuantificator de [(2+4+6):3]·1.50 adică 6 (şase). *Quantizer Offset* - În cazul unei valori de 1, luaţi cuantificatorul de mai sus, adunaţi-l cu acesta şi veţi avea rezultatul (care apropo, e 7). O valoare mai mare înseamnă un cuantificator mai mare, deci, implicit şi o calitate mai proastă. *Packed Bitstream* - Opţiune ce ar trebui să îmbunătăţească compatibilitatea cu celelalte CoDec-uri MPEG4 la decodare însă se comportă cam invers. Dacă veţi folosi doar XviD pentru decodare... e inutilă. Folosiţi-o doar la experimente! *Closed GOV* - Această opţiune introduce un cadru P înaintea fiecărui nou I pentru a preveni o codare de tipul PPPBPBBI... care ar fi defectuoasă. Aşadar... ţineţi-o activată mereu!;) *Turbo* ;-) - aceasta opţiune sare anumite tehnici de estimare a mişcării, mărind viteza. Iar impactul asupra calităţii imaginii este neglijabil. Însă... atenţie! Doar dacă Global Motion Compensation şi Quarter Pixel sunt activate puteţi beneficia de această implementare.

apropo, nu prea se conformează standardului MPEG4) recomandat ar fi să o lăsaţi debifată. *Discard first pass* - în cazul în care doriţi să păstraţi fişierul rezultat din primul pas debifarea acestuia este indicată. Dacă nu... lăsaţi-l aşa! *La Two Pass, 2nd Pass* avem opţiuni... încă prea multe! *I-frames boost* - Rata de biţi a fiecărui cadru Intra este mărită cu o valoare de N%. De obicei, setările implicite sunt cele mai bune. *I-frames closer than...(frames)* şi *...are reduced by %*. Pe scurt, când un cadru Intra este prea aproape de un altul acesta (al doilea) este redus cu N%. Opţiunile *Overflow control strength, Max. overflow inprovement* şi *Max. overflow degradation* ţin de tehnicile folosite pentru a obţine fişierul de o dimensiune prestabilită. Primul se referă la variabilitatea distribuirii biţilor, al doilea la cazul în care se termină compresia şi rămân biţi necheltuiţi, iar ultimul invers.

Niciodată nu am „umblat" la aceste setări şi nici vouă nu vi-o recomand. Pur şi simplu nu este nevoie. *High bitrate scenes degradation* şi *Low bitrate scenes improvement* sunt două opţiuni menite să ia şi să dea biţi scenelor respective (scene cu rate de biţi mari şi invers).

Zones: Prin intermediul ferestrei *Zones* putem fragmenta (virtual) fişierul video şi le putem aplica setări diferite fiecărui segment (sau zonă, cum îi spun dezvoltatorii). *Weight* - O valoare de 0.25 la o rată de biţi de 800 Kb/sec. înseamnă 200 Kb/sec. pentru zona respectivă; *Quantizer* - Zona respectivă are un cuantificator fix; *Begin with Keyframe* - Fiecare zonă începe cu un nou cadru Intra (opţiune utilă în cazul folosirii de capitole în interiorul containerului); *Grayscale encoding* - codarea se face fără culoare salvându-se un număr foarte mare de biţi; *Chroma optimizer enabled* - funcţie ce îmbunătăţeşte calitatea detaliilor în detrimentul vitezei; *B-VOP sensitivity* - măreşte numărul de cadre de tip B din zona respectivă.

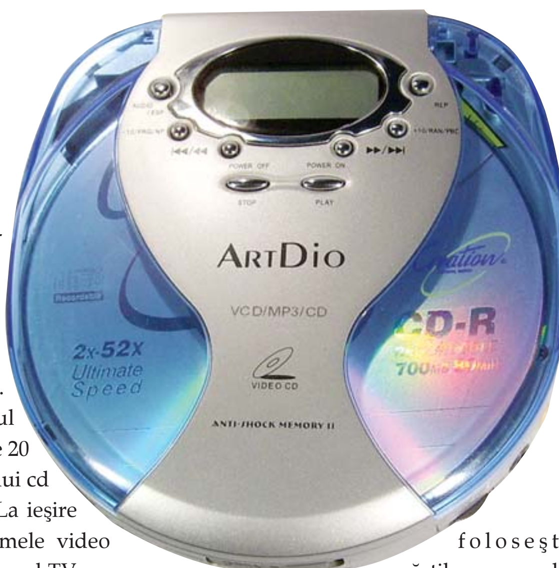
Un fel de încheiere

Am încercat să fac o scurtă descriere în limita spaţiului editorial disponibil. Dacă nu aţi înţeles ceva, aveţi vreo întrebare sau pur şi simplu doriţi să discutaţi cu mine, trimiteţi un e-mail la **contact@myc.ro**.

Toate cele bune şi… succes la codarea MPEG4! ■

Costel I. Mazilu

Video Player portabil AMV - 368



Acest dispozitiv portabil suportă VCD v1.1, v2.0, DVCD, CD-DA, MP3, CD-R (MP3 sau CD-DA), citeşte până la 8 nivele de sub-directoare de pe disc, are o rată de eşantionare MP3 de 11-48 kHz şi bitrate-ul MP3-urilor de la 8 la 196 kbps. Consumul mic de putere asigură o autonomie de 3-4 ore, prin alimentarea de la două baterii alcaline de mărime AA. Protecţia anti-şoc în cazul folosirii unui CD audio este de 20 secunde şi în cazul folosirii unui cd Mp3 este de 40 de secunde. La ieşire dispozitivul poate reda sistemele video PAL şi NTSC cu afişare pe ecranul TV, cu o calitate stereo înaltă. Surpriza neaşteptată la desfacerea pachetului primit de la SYS-NET a fost telecomanda. Spun "surpriză" pentru că ne aşteptăm la o telecomandă doar în cazul achiziţionării dispozitivelor fixe. În glumă pot spune că acest player se încadrează în categoria dispozitivelor dublu portabile, adică: îl porţi, apoi îl fixezi şi iar îl porţi prin intermediul telecomenzii, chiar dacă deja l-ai fixat. În plus, în cazul în care doreşti să îl foloseşti ca player audio ai controlul comenzilor pe firul căştilor, facilitate foarte bine gândită pentru că funcţionează nu numai în cazul în care foloseşti căştile pe care le primeşti cu aparatul, ci cu orice pereche de căşti. ■

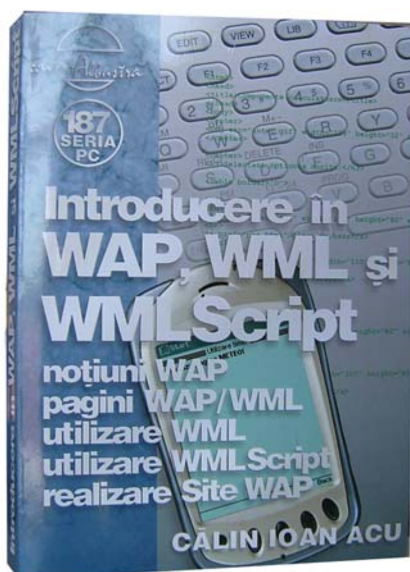
Specificaţii:

Sistem TV: PAL/NTSC
Formate de disc compatibile: VCD 1.0, 1.1, 2.0, DVCD, CD, CDI, CD-R (MP3)
Domeniul de temperatură: +5 ~ +35 grade Celsius
Domeniul de umiditate: 5% ~ 90%
Video: 1Vv-v (75?)
1.1 MPEG-1 (ISO/IEC1172)
PAL: 352x228x25
NTSC: 352x240x29.97
Ieşire: 5mW+5mW/32 ?
Răspuns în frecvenţă: 20 - 20000 Hz
Gama Dinamică: >88 dB
Raportul semnal/zgomot: >70 dB
Baterie: mărime AA x 2
Alimentator AC: Intrare AC 220V, 50 Hz
Ieşire DC 4.5 V, 800 mA
Putere consumată: < 220 mA (CD)
ESP (protecţie electronică la şocuri): CD 20s / CD-R (MP3) 40s
Dimensiuni: (l/L/h): 140*130*25 mm
Contact: www.sys-net.ro
Preţ: cca. 55 USD

Remus Zoica
remus@myc.ro



Lecţia de mobilitate:
Călin Ioan Acu - Introducere în WAP, WML şi WMLScript



Într-o lume în care utilizarea telefonului mobil e ceva absolut vital, iar accesarea Internetului a devenit o dependenţă, combinaţia celor două elemente câştigă, absolut normal, din ce în ce mai mult teren. După cum v-aţi dat seama deja, mă refer la WAP (Wireless Application Protocol). Mister pentru unii, distracţie pentru alţii, nepreţuită sursă de informaţii pentru profesionişti. "Introducere în WAP, WML şi WMLScript" îşi propune să demistifice respectivele noţiuni, pe înţelesul oricui dispune de cunoştinţe la nivel începător/mediu în construirea paginilor HTML.

Secvenţele de cod WML şi WMLScript prezentate în lucrare sunt ilustrate prin capturi de ecran realizate pe emulatoare WAP, reuşind să ofere cu suficientă acurateţe senzaţia afişării conţinutului pe ecranele dispozitivelor mobile de la mai mulţi producători.

Noua apariţie editorială impresionează prin complexitatea abordării, fiind prezentate chiar o serie de funcţii ale limbajului WML care vor reuşi să stârnească interesul chiar şi programatorilor avansaţi. ■

Călin Ioan Acu - Introducere în WAP, WML şi WMLScript, Editura Albastră, Seria PC - Cluj, 2004
Contact: **www.albastra.ro**
Preţ: 440.000lei (discount la comenzi on line)

Mircea Buzlea
mircea@myc.ro

Vând Google!



Google se apropie cu paşi repezi de cea de-a şasea aniversare. Se pare că este timpul să meargă la şcoală... sau, poate că are lucruri mai importante de făcut, cum ar fi, de exemplu, să-şi vândă scump pielea...?!

De câteva luni încoace, cel mai "fierbinte" subiect atât pe Wall Street cât şi în Silicon Valley, a fost "Google's IPO" (initial public offering - prima ofertă a unei corporaţii de a vinde acţiuni către public).

Compania, care domină afacerea pe piaţa motoarelor de căutare, s-a hotărât să scoată acţiuni la vânzare. Această ofertă ar putea fi o oportunitate unică pentru investitori… Sau lucrurile nu stau chiar aşa… Atitudinile şi părerile sunt fluctuante, iar în ultimul timp, mai ales după interviul acordat revistei Playboy, specialiştii au devenit mai mult sceptici.

Cu toate că noi, cetăţenii români, nu vom avea posibilitatea să fim direct implicaţi în acest eveniment, şi asta deoarece doar persoanele care au cetăţenie americană au dreptul să liciteze pentru acţiuni, am considerat că acest subiect atât de mediatizat merita două pagini în revistă.

Evenimentul este pe prima pagină a multor reviste, şi nu există sit de ştiri unde să nu se discute despre "vânzarea lui Google". Lumea a devenit brusc interesată, cu toate că mulţi nu ştiu nici principiile de bază după care funcţionează motorul de căutare. Şi, cum ai putea investi într-o companie despre care nu ştii prea multe?

Google este astăzi ce este datorită în mare măsură absolvenţilor universităţii Stanford, Sergey Brin şi Larry Page.

Sistemul a fost fondat acum 6 ani, iar astăzi sunt scanate şi stocate mai mult de 4,3 miliarde de pagini. Am citit undeva că dacă aceste pagini ar fi printate, cartea ar avea o grosime de 484 de km! Poate nu întâmplător Google a fost botezat după termenul "googol" - număr echivalent cu 1 urmat de 100 de zero-uri.

Detalii legate de metodele pe care le utilizează Google sunt strict secrete, dar în mare, tehnologia folosită este cunoscută de către specialiştii în IT. Astfel, motoarele de căutare folosesc aşa-numiţii "SPIDERS" (un soft special), care se plimbă pe WWW adunând documente. Între timp, un alt soft indexează fiecare cuvânt pe care aceşti "paianjeni" îl găsesc.

Când este efectuată o cerere, motorul de căutare verifică index-ul, marchează documentele care conţin cuvântul (cuvintele) respective, după care le sortează după relevanţă şi le afişează în ordine descrescătoare (începând cu cel mai relevant).

În ciuda utilizării metodei denumite "PageRank" (modalitate de recomandare între pagini), sistemul, dar mai ales rezultatele au fost deseori puse la îndoială, şi asta datorită şi faptului că sistemul poate fi "păcălit". În ce sens? Google devenise o oportunitate de a-ţi face reclamă, astfel că nu o dată, când înregistrezi o cerere, vei primi rezultate destul de irelevante.

Dar scopul acestui articol nu este acela de a analiza eficacitatea sau ineficacitatea acestui motor de căutare, ci de a vedea cam câţi bani vor trebui să scoată din bancă americanii pentru a deveni acţionari ai Google.

În luna aprilie a acestui an, utilizatorii au început să spere deoarece Google anunţa că va trece în proprietatea publicului larg prin vânzare de acţiuni. Într-o declaraţie, fondatorii au precizat: "Google nu este o companie de tip obişnuit. Nici nu dorim să fie aşa. Ca şi companie privată, Google a fost administrată în mod diferit. A sosit momentul acum ca această companie să treacă în mâna publicului. Această schimbare va fi benefică pentru angajaţi şi pentru utilizatorii motorului de căutare. […] Totuşi, structura standard a noului sistem ar putea pune în primejdie independenţa lui Google. […] Servirea utilizatorilor este inima a ceea ce facem noi, şi acest lucru rămâne prioritatea numărul unu. […] Dacă se vor ivi oportunităţi care ne vor determina să sacrificăm rezultatele pe termen scurt dar sunt pe termen lung în interesul acţionarilor, vom lua în considerare aceste oportunităţi. […]". În afară de faptul că sună mai mult a discurs publicitar, trebuie să recunosc că Google nu este genul de companie care să promită şi să nu facă, sau să nu îşi respecte şi să nu aibă grijă de clienţi (ex. Google Grants - program prin care organizaţii non-profit primesc reclamă gratuit).



Larry Page şi Sergey Brin acordând un interviu revistei Playboy

După mai multe amânări şi după o perioadă în care cei dornici de a licita au trebuit să se înregistreze, pe data de 13.08.2004 licitaţia a fost declarată deschisă. Compania planifică să vândă 25,7 milioane de acţiuni, al un preţ cuprins între 108 şi 135 USD/acţiune. În acest caz, dacă facem un mic calcul, valoarea companiei se ridică la 36 miliarde USD (mai puţin decât Yahoo sau EBAy, dar mai mult decât General Motors Corp).

Această afacere îi va îmbogăţi serios pe fondatorii Larry şi Sergey. Cât despre investitori şi cei peste 2200 de angajaţi, se aşteaptă ca aceştia să vândă acţiunile cu nu mai mult de 30 cenţi/acţiune faţă de preţul de achiziţie. Totuşi, cererea mare care provine de la investitorii externi, ar putea provoca surprize în momentul în care va începe vânzarea acţiunilor.

Pe cât de lăudată, pe atât de contestată, compania Google a rezistat cu brio în cei 6 ani de existenţă, pe când alte companii de Internet private dădeau faliment. Ba chiar mai mult se înregistrează o tendinţă clar crescătoare, astfel că, în primul sfert al acestui an, Google a obţinut 79,1 milioane USD (30 cenţi/acţiune), comparativ cu doar 32,3 milioane USD (12 cenţi/acţiune) în aceeaşi perioadă a anului trecut. Vânzările au fost mai mult decât duble, de la 311 milioane la 700 milioane USD.

Totuşi se pare că lucrurile nu sunt chiar atât de "roze" precum par. Primele reacţii negative au apărut din partea oamenilor de rând, care consideră exagerat de mare preţul pe care trebuie să-l plătească pentru o acţiune.

Firma de intermediere care se ocupă cu vânzarea acţiunilor nu a dat nici un detaliu legat de nivelul de interes generat de acest eveniment. Totuşi, un agent de bursă care se ocupă de investitorii obişnuiţi, a declarat că, în ultimele săptămâni au fost foarte puţine solicitări de informaţii despre Google IPO în ultimele săptămâni.

Reprezentanţii companiei au refuzat să dea amănunte legate de numărul de persoane care s-au înregistrat pentru a obţine un "ID de ofertant", primul pas necesar pentru a intra în procesul de licitaţie. Conform datelor prezentate de compania Nielsen/Net Ratings, situl **www.google-ipo.com** nu a înregistrat suficiente accesări în datele de 13, 14, 15 august pentru a fi măsurabil (ceea ce însemană că au existat mai puţin de 260000 de vizitatori unici în această perioadă).

Reţineri

Se pare că, chiar şi investitorii interesaţi de a achiziţiona pachete de acţiuni au anumite reţineri, şi se pare că există o tendinţă de aşteptare ca lucrurile să se aşeze cât de cât, înainte de a cumpăra acţiuni. De ce această tendinţă?

În primul rând ofertanţii nu pot conta pe performanţa generală a acţiunilor companiilor de Internet, deoarece vânzarea lui Google survine într-o perioadă din ultimii doi ani în care se înregistrează cele mai mari scăderi: Yahoo!Inc., Amazon.com, EBay Inc., toate au înregistrat scăderi. De fapt din 105 companii, doar 8 au înregistrat creşteri ale preţurilor acţiunilor.

Unii analişti consideră că aceste scăderi ale preţurilor acţiunilor indică faptul că este posibil ca Google să fi aşteptat prea mult să devină o companie publică.

În afară de motivele întemeiate care îi determină pe investitori să aibă reţineri, mai sunt şi unele "neoficiale", multe dintre acestea bazate pe speculaţii.

Un motiv psihologic care ar putea influenţa vânzările este acela că există mulţi "maniaci Google" care nu au nimic de reproşat companiei şi, prin această atitudine ar putea supralicita fără un motiv foarte întemeiat.

Unii consideră că nici relaţiile cu exteriorul nu sunt dintre cele mai bune, creându-se o "lume Google în Silicon Valley"; acest fapt ar putea avea un impact nebănuit în momentul în care această lume va da piept cu exteriorul.

În altă ordine de idei, se pare că nu există piedici foarte mari pentru o companie de a pătrunde pe piaţa motoarelor de căutare, atâta timp cât echipamentele hardware şi softurile au o tendinţă de ieftinire.

Notorietatea este un alt lucru considerat o capcană. Google se bucură de foarte multă popularitate şi are un renume greu de eclipsat. Dar ce se va întâmpla în momentul în care va apare fenomenul de saturaţie?

O altă îngrijorare este legată de faptul că în speţă, în ultimele 12 luni, a scăzut calitatea (relevanţa) rezultatelor obţinute în urma efectuării unei cereri.

Se presupune că "viitorul" constă în căutarea "personalizată". Cu cât un motor de căutare îşi cunoaşte mai bine utilizatorii, cu atât mai mult poate să spună ce anume este relevant pentru un anumit individ şi, implicit, va obţine venituri mai mari din reclame. Cum se va prezenta Google în acest caz având în vedere faptul că adversarii principali, Microsoft, Yahoo au ani importanţi de experineţă ca şi portaluri? Ca să nu mai spun că Microsoft deţine şi Windows-ul de pe desktopul tău...

Este destul de plauzibil ca aceste "găselniţe" să fie doar speculaţii răspândite de către concurenţă... Adevărul este că, înainte de a plăti peste 100 USD/acţiune, investitorii vor trebui să ia în considerare şi aceste aspecte.

Iar eu, fiindcă nu mă pot implica direct în afacere, voi aştepta, şi nu-mi rămâne decât să închei cu o întrebare dintr-un film deja celebru: "How much does [Google] weigh?"...

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

PARTEA A III-A
WINDOWS vs. LINUX

Politica...

Fiecare firmă are o politică a ei. Fiecare organizaţie are anumite reguli pe care le respectă - fără ele nu ar mai forma o unitate.

Microsoft este o organizaţie care, datorită regulilor ei, a reuşit să funcţioneze brici timp de atâţia ani, urmând o curbă ascendentă. Ameninţaţi întâi de Apple, încă din primele luni ale dezvoltării lor, fondatorii companiei s-au confruntat de-a lungul timpului cu sute de companii care doreau o felie din profitul Microsoft. IBM, Sun, Novell, Netscape, RedHat - sunt doar câteva din cele mai importante nume care au atacat direct sau indirect punctele slabe ale companiei.

Însă dacă acum 4 ani Bill Gates nu avea de ce să se teamă, în ziua de azi curentul open-source face valuri din ce în ce mai mari. Ca urmare, cei din Redmond au luat măsuri.

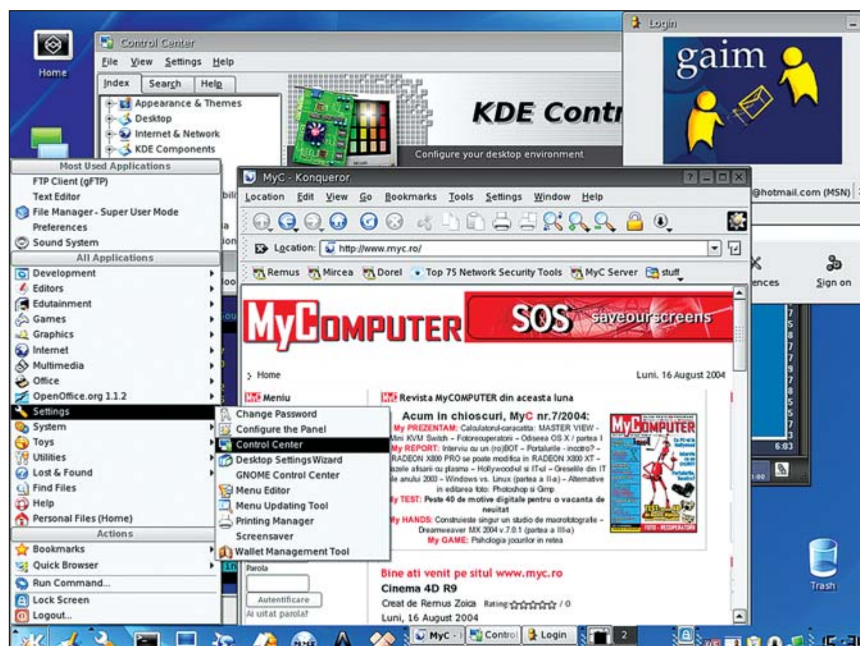
"Este Linux mai sigur decât Windows?" Acesta este titlul unui raport întocmit de o firmă numită Forrester, raport care a stârnit multe controverse pe Internet în ultimul timp. Rezultatele raportului sunt mai mult decat îndoielnice (open source-ul este făcut harcea-parcea), iar părerea este împărţită nu doar de utilizatorii Linux, ci şi de unii fani Windows.

Ca răspuns la acest raport, patru mari puteri din lumea Linux s-au unit şi au alcătuit o replică. Companiile Debian, Mandrake, Red Hat şi SuSE au demonstrat încă o dată că "unde-s mulţi puterea creşte".

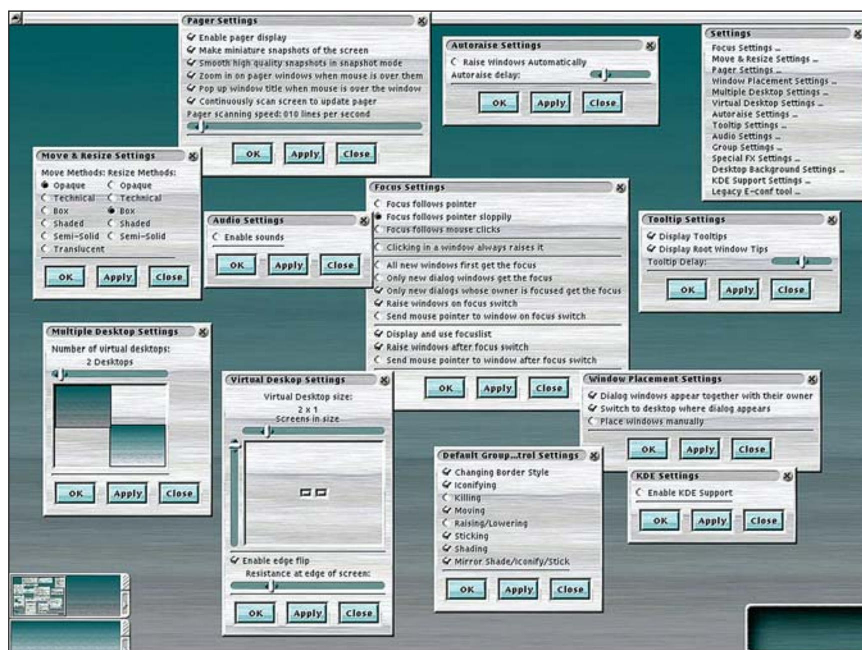
Raportul afirma că avantajul Windows este că îşi poate informa utilizatorii imediat ce apare o problema de securitate, că patch-uri sunt emise prin reţeaua Microsoft imediat ce o vulnerabilitate este descoperită şi lasă să se înţeleagă că distribuţiile Linux nu se bucură de aceeleaşi facilităţi. Raportul dă dovadă de subiectivism, deoarece întreaga pleiadă de utilizatori open-source, chiar şi cei ce adoptă soluţii de genul non-Linux (de exemplu FreeBSD) ştiu că marile distribuţii Linux oferă o responsivitate cel puţin la fel de bună şi de promptă ca şi sistemele de operare Windows.

Companiile amintite mai sus lucrează constant şi îndeaproape cu alte companii şi organizaţii în vederea depistării vulnerabilităţilor şi oferirea de soluţii, reputaţia lor fiind respectată în marile cercuri IT (CERT/DHS, BSI, NIST, NISCC). Mai mult, datorită însăşi naturii open-source-ului, relaţiile dintre diversele distribuţii Linux sunt extrem de stabile.

Red Hat se bucură de sistemul de updatare online "Red Hat Network", Mandrake, Debian şi SuSE au propriile lor reţele de informare şi aplicare a patch-urilor, dar acest lucru nu reiese din raportul Forrester. Marile companii Linux au fost intrigate de intenţionata dezinformare de care Forrester a dat dovadă şi au dovedit că din momentul în care o gaură de securitate este descoperită, nu durează mai mult de



KDE 3.2 - Un standard care face progrese zi de zi



Enlightenment - un feeling mai animat în Linux

câteva ore şi utilizatorii sunt informaţi, o soluţie fiind oferită în timp record.

Răspunsul la raportul Forrester este semnat de Noah Meyerhans (Debian), Vincent Danen (Mandrakesoft), Mark J. Cox (Red Hat) şi Roman Drahtmueller (SUSE).

Locuri de muncă

Dacă în 2001 de-abia găseai un loc de muncă pe post de programator sau consultant Linux, corporaţiile au intrat recent în "febra open-source" şi au început să angajeze tineri cu experienţă. Există certificate RedHat care atestă nivelul de experienţă dar angajatorii nu pun mare preţ pe ele. "Linux" e un teren prea mare, există multe lucruri de explorat, numeroase domenii de aplicabilitate. O diplomă RedHat nu poate spune multe lucruri despre nivelul tău de cunoştinţe.

Pe situl **www.dice.com** numărul de locuri de muncă oferite în domeniul open-source a crescut cu 190% de anul trecut, ajungând în prezent undeva în jurul cifrei 2200. Cu suport din partea unor companii ca Novell şi IBM, poziţii noi se deschid în fiecare oraş în care acestea două înfiinţează noi filiale.

Ca şi rază de acoperire - conform spuselor lui Scot Melland, preşedintele şi CEO-ul firmei Dice Inc. - California are 32 de procente din totalul ofertelor de muncă americane cu cerinţe Linux, urmată de New York şi New Jersey cu 14 respectiv 6 procente.

Tot în Statele Unite, salariul mediu (pentru cei ce urmează o carieră Linux) este de 67000 USD pe an. Consultanţii o duc ceva mai bine - 87000 dolari pe an.

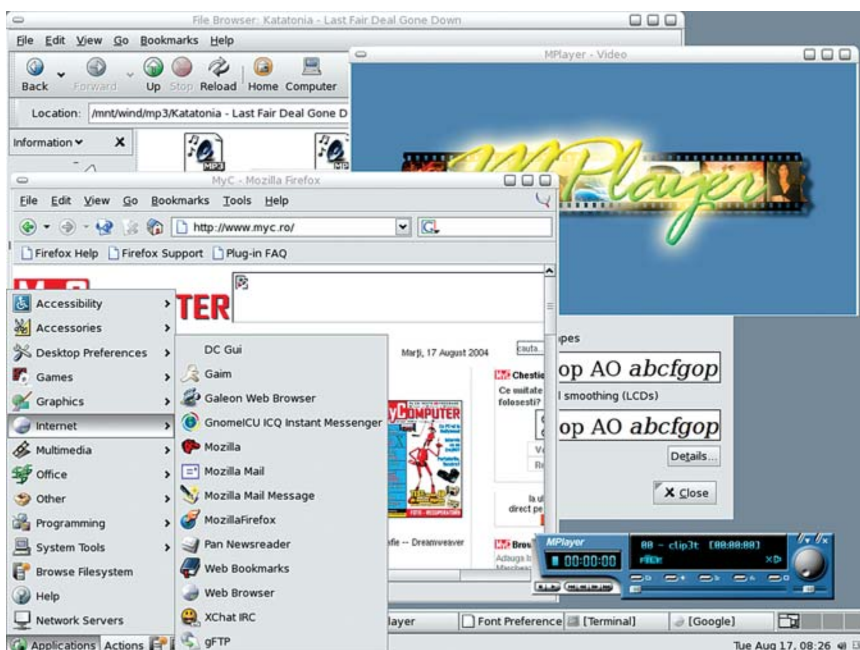
Locurile de muncă care cer o pregătire ce implică produse Microsoft sunt mult mai căutate. Salariile sunt mult mai mari. La fel şi cerinţele. Concurenţa este acerbă, chiar şi raportată la numărul de locuri disponibile.

Grămada...

Luat ca şi unitate, sistemul de operare Windows - indiferent de variantă - pune accent pe imagine, uşurinţă în utilizare şi compatibilitate software/hardware. Un desktop drăguţ, setări uşor de învăţat, aplicaţii uşor de instalat, suport hardware generos. Unui utilizator începător nu i-ar lua mai mult de 2-3 săptămâni să înveţe să se descurce singur în Windows XP. Ca şi configurabilitate însă nu avem multe opţiuni. În ecranul Setup ni se permite să instalăm sau nu anumite pachete, nu multe la număr.

Când vine vorba de hardware, toată lumea se gândeşte că Windows are cea mai bună acoperire. Aşa şi este... dacă ne limităm la procesoare marca Intel sau AMD.

Din punct de vedere al securităţii, Windows se face nevăzut. Ca să scap de viruşi, trebuie să cumpăr un antivirus puternic. Cele gratuite pur şi simplu nu reuşesc să "prindă" toţi troienii şi viruşii care se scaldă în apele Internetului. Bug-uri există şi ele, ca în orice sistem de operare. Mai se blochează ceva, mai un ecran albastru, mai un .DLL lipsă... În rest, Windows, ca uzabilitate se descurcă excelent.

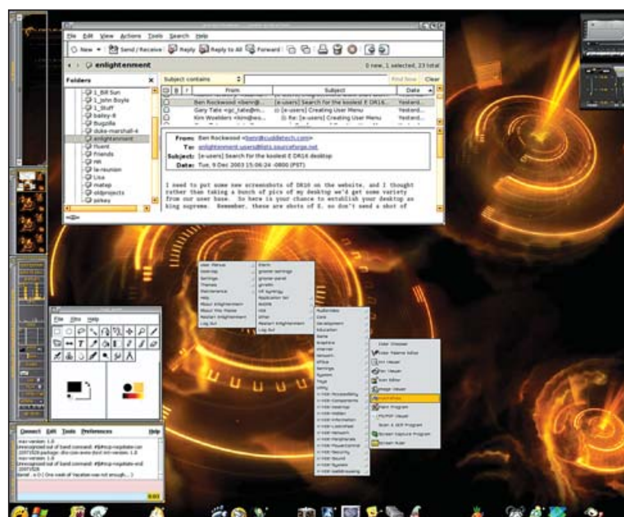


Gnome





FluxBox - simplitate şi rapiditate



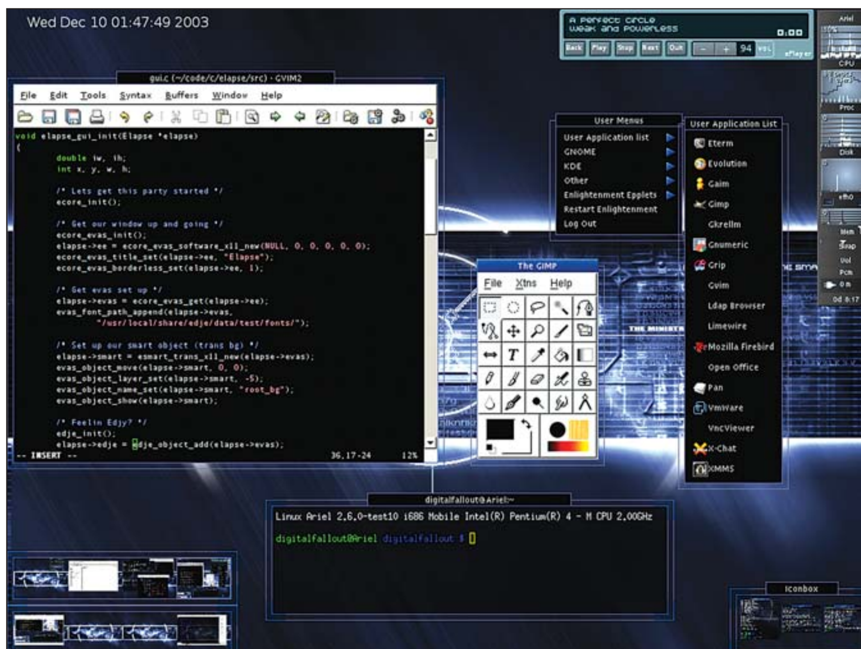
Linux. Este practic un kernel de bază cu sute de opţiuni, extrem de flexibil dar iritant de enervant atunci când îţi dă erori la rulare după o recompilare. Avem erori segfault, avem .SO-uri lipsă, avem dependinţe de rezolvat. Frumuseţea Linux-ului nu stă numai în faptul că este gratuit şi din ce în ce mai utilizat. Sau în faptul că poate fi utilizat pe diferite platforme şi staţii, de la PDA-uri şi până la staţii SPARC. Ai un Mac? Există cel puţin 3 mari distribuţii dedicate staţiilor Apple. Linux pe staţii Alpha. Pe staţii ultraSPARC. Staţii Sun. Linux rulează chiar şi pe venerabilele Amiga.

În ceea ce mă priveşte, mă atrage gradul de configurabilitate. Tweaking-ul. Faptul că, deşi ceva s-ar putea să nu meargă la început, voi avea satisfacţia de la capătul încăpăţânării.

Avem un kernel care este updatat din ce în ce mai des. La care au lucrat sute de oameni împătimiţi. Ce este folosit de mii de alţi oameni care, în cazul descoperirii unui bug, anunţă restul comunităţii. Trec câteva zile, problema este rezolvată.

Am de ales între mai mult de 10 tipuri de interfeţe grafice ("managere de ferestre" ar fi mai bine zis): Enlightenment, Sawfish, Afterstep, Metacity, BlackBox, FluxBox, FVWM, ICEWM, MVM, WM2, VTWM, CTWM, SCWM etc. Avem 4 mari desktop-uri complete: KDE - care este cel mai utilizat, GNOME - care câştigă teren în faţa KDE-ului, CDE şi XFCE.

Interfeţele grafice - la rândul lor - pot fi configurate în zeci de feluri, de la aspectul tab-urilor şi până la gradul de anti-aliasing aplicat fonturilor.



Enlightenment - într-o altă înfăţişare

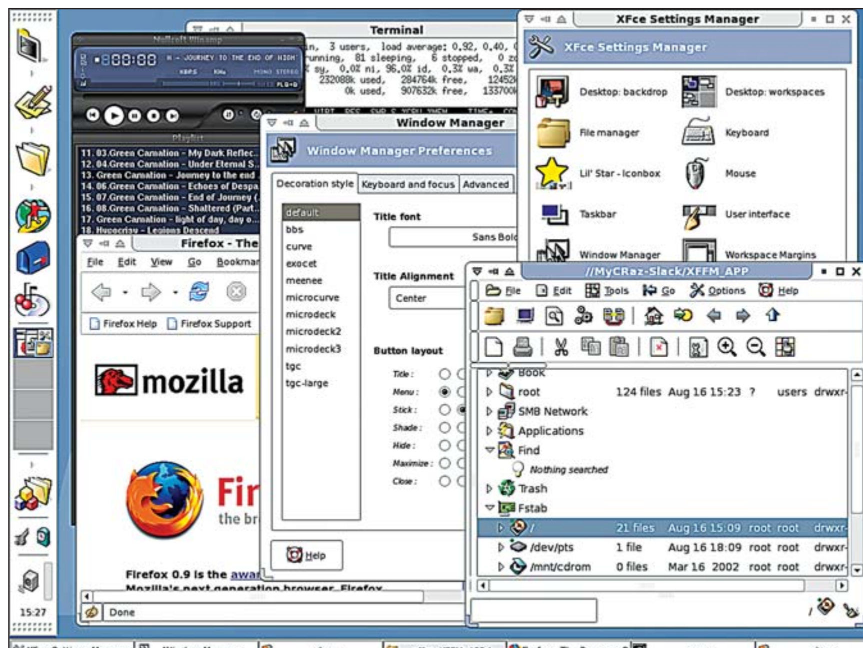
Unii, prin "mai multe interfeţe grafice", înţeleg "libertatea de a alege". În realitate, utilizatorului obişnuit nu îi pasă dacă un sistem de operare are 10 sau doar o singură interfaţă grafică. El va folosi doar una, şi vrea să i se spună care. El nu vrea să tasteze "startx" în linia de comandă, vrea ca odată ce a pornit calculatorul să poată lucra într-un GUI plăcut.

Adevărul e că fiecare interfaţă grafică are plusurile şi minusurile ei. Cea din Windows urmează aceeaşi linie a designului de câţiva ani încoace şi nu poate fi extensiv configurată. KDE oferă multe opţiuni, dar când vine vremea compilării mulţi preferă să apeleze la o distribuţie care dispune de KDE preinstalat. Există inovaţii de ambele tabere - KDE oferă acces la protocoalele reţelei din orice parte s-ar face referire la fişiere iar GUI-ul Longhorn va aduce şi el unele îmbunătăţiri neaşteptate.

Structura de fişiere din Windows este mult simplificată. Aplicaţiile şi setările sistemului se află în C:\WINDOWS, programele se instalează majoritatea în PROGRAM FILES. De la Windows XP încoace, setările utilizatorului şi documentele personale sunt stocate în DOCUMENTS AND SETTINGS.

În Linux însă, avem un cont de adminis-





XFCE 4.0

trator şi conturi de utilizatori. Fiecare utilizator are un director în /home în care - pentru o mai bună securitate - "root"-ul îi plasează un director /bin cu aplicaţiile care i se permit să le execute. Utilizatorul este limitat la lucrul în aceste directoare şi încă câteva desemnate de administratorul de sistem.

E drept că structura UNIX este mai complicată decât cea a altor sisteme de operare dar tocmai respectiva structură contribuie la gradul ridicat de configurabilitate de care aceste sisteme se bucură.

Utilizatori

95% din totalul persoanelor care au acces la un PC folosesc (şi) Windows. Microsoft se bucură de suport din partea dezvoltatorilor hardware şi software, şi, prin urmare, de aprecierea utilizatorilor. Linux şi sistemele UNIX sunt preferatele administratorilor de sistem. Dacă în 2000 puteam vorbi de un "boom al dot-com-urilor", în 2003 am asistat la un "boom al Linux-ului". Din ce în ce mai multă lume a început să se intereseze de sistemele de operare open/source iar companiei

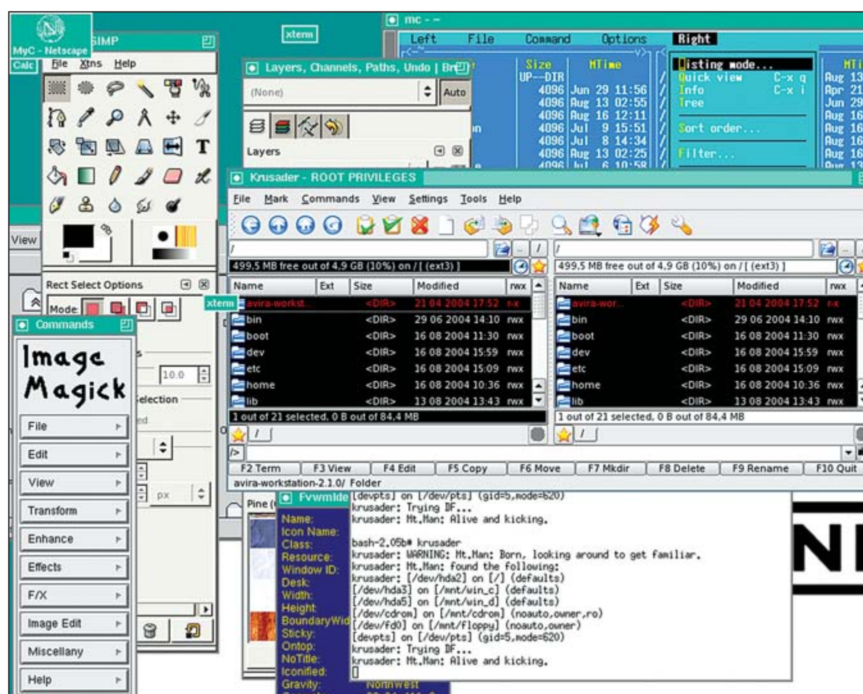


WindowsMaker

Microsoft nu îi place. În special organizaţiile (guvernamentale sau non-guvernamentale) au fost cele care au îmbrăţişat sistemele UNIX atât în segmentul server cât şi în cel desktop. Deşi multă lume afirmă că Linux nu este pregătit încă pentru desktop, distribuţii precum Xandros, Linspire sau Mandrake se bucură de aprecierea utilizatorilor începători din toată lumea.

Cei mai mulţi utilizatori Linux se folosesc şi de Windows ca al doilea sistem de operare. Alţii au şi mai multe intrări în bootmanager (FreeBSD, QNX sau Solaris de exemplu).

Cu anunţarea noului Service Pack 2, o serie de nemulţumiri şi-au făcut loc pe diferite forumuri de pe Internet. Multe aplicaţii (după cum era şi de aşteptat) raportau erori după instalarea produsului. Microsoft chiar a emis o listă a acestora promiţând că problemele vor fi rezolvate. Acum: dacă în Slackware apare o asemenea eroare, utilizatorii nu vor face atâta vâlvă. Nu au plătit pentru produsul în cauză. Nu are nici un rost să te enervezi. Problema va fi oricum analizată. În cazul unei companii mari însă, produsul comercial trebuie să satisfacă toate gusturile.



Concluzie

Tema "Windows vs. Linux" ar merita sute de pagini de dezbateri. Încercarea mea de comparaţie nu poate acoperi toate aspectele acestei concurenţe care prinde contur pe zi ce trece, dar sper că te-a ajutat să-ţi faci o părere despre principalele diferenţe dintre cele două sisteme de operare.

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Designul pe Web

Flash
Photoshop
ASP
CSS
html
Java Script

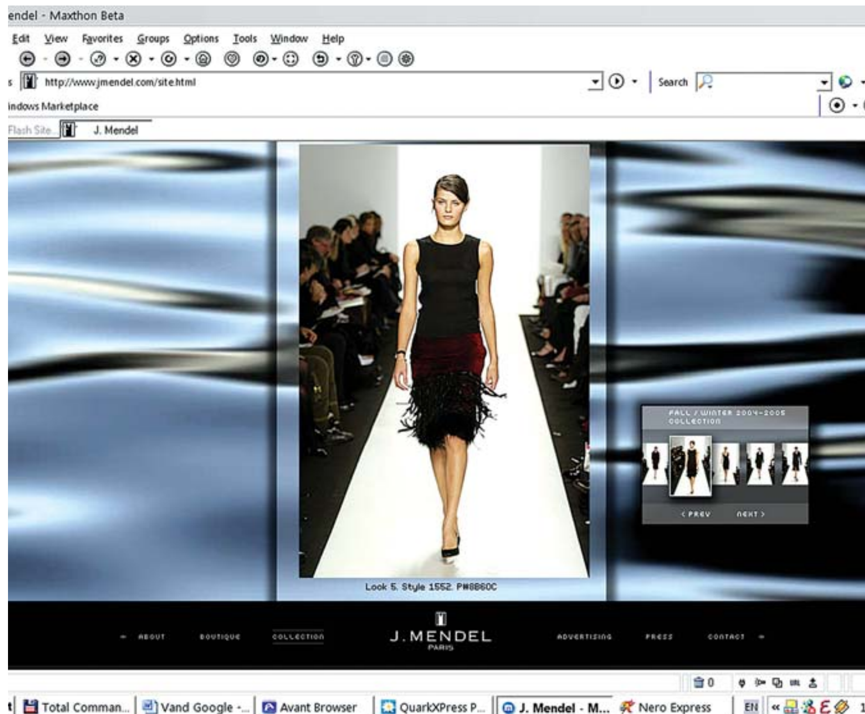
Navigam într-o zi pe Internet şi am găsit pe o pagină o întrebare care mi-a captat atenţia: "Cum pot să devin un web designer?". Această întrebare era adresată unei comunităţi de profesionişti ai Internetului de către o doamnă profesoară care dorea să-şi instruiască elevii şi să obţină o slujbă suplimentară. Întrebarea completă suna cam aşa: "*Lucrez într-o şcoală şi doresc să discut cu elevii mei despre cariera în designul de pagini web. Aveţi informaţii, sau puteţi să-mi recomandaţi vreun sit? Cum pot să devin un designer de pagini web? Cum găsesc o slujbă în acest domeniu? Care este salariul?*".

Înainte de a reda şi răspunsul, trebuie să fac precizarea că situaţia de faţă nu este specifică pentru România (cel puţin în ceea ce priveşte salariul...). Dacă modul de abordare a problemei este similar, în ceea ce priveşte modul în care este plătită această slujbă lucrurile diferă foarte mult.

Răspunsul a fost următorul: "*Designerii de pagini web combină în general un simţ estetic deosebit, (eventual) o şcoală de design (arte), cu stăpânirea unor programe precum Photoshop, Illustrator, ImageReady, Flash, Director, Fireworks şi Dreamweaver. Majoritatea au obţinut diplome de la diverse şcoli sau cursuri de design. Din moment ce cam toţi angajatorii caută designeri web experimentaţi, foarte mulţi oameni fac pentru început muncă suplimentară (neplătită), în timp ce alţii se gândesc să dea drumul propriei afaceri. Cercetările efectuate de către grupul nostru au indicat faptul că, pentru început, salariul pentru un designer web experimentat variază între 43.500 şi 79.250 USD/an, în timp ce designerii cu peste 3 ani experienţă şi care cunosc foarte bine programele pe care le-am menţionat anterior, pot să câştige anual între 60.000 şi 87.000 USD.*"

După cum spuneam la început, situaţia aceasta este specifică în SUA, şi în ce priveşte sumele destul de atrăgătoare, probabil că va trece mult timp până când şi în România designerii web vor fi plătiţi măcar cu a cincea parte din aceste sume.

Lăsând la o parte aspectul financiar, în ceea ce priveşte metodologia, aceasta este însă destul de asemănătoare: designul web este design web indiferent de locaţie şi de remuneraţie.



www.jmendel.com - un sit simplu şi elegant, grafică la înălţime

De ce am nevoie pentru a deveni un web designer?

Dacă te pasionează acest subiect te asigur că de această întrebare te vei izbi aproape la fiecare pas. Este o întrebare foarte simplă dar răspunsul nu este deloc aşa. De fapt nu cred să existe un manual sau un tutorial care să explice exact cum stă treaba. Am căutat multă documentaţie legată de acest subiect şi trebuie să recunosc că, momentan, nu am găsit sursa cea mai potrivită, şi lucrurile sunt încă destul de neclare. Aş putea spune că designul web este o slujbă polivalentă, ale cărei ramuri se întrepătrund, şi ale cărei limite nu pot fi exact creionate. Din această cauză foarte mulţi oameni interesaţi de subiect sunt cam derutaţi în momentul în care ar dori să studieze mai îndeaproape problema.

Nu am să pretind că, în articolele pe această temă (sau legate de ea) care vor urma sau care au fost deja prezentate (HTML, CSS, Dreamweaver), am să lămuresc problema, am să delimitez teritoriul. Însă ce am să încerc să fac este să dau o imagine cât mai apropiată de realitate. Iar această imagine va fi una atipică, în sensul că articolele vor urmări atât aspectele teoretice cât şi pe cele practice, urmând ca fiecare în parte să aleagă sau să se concentreze pe aspectul care consideră că-l interesează sau i se potriveşte mai bine.

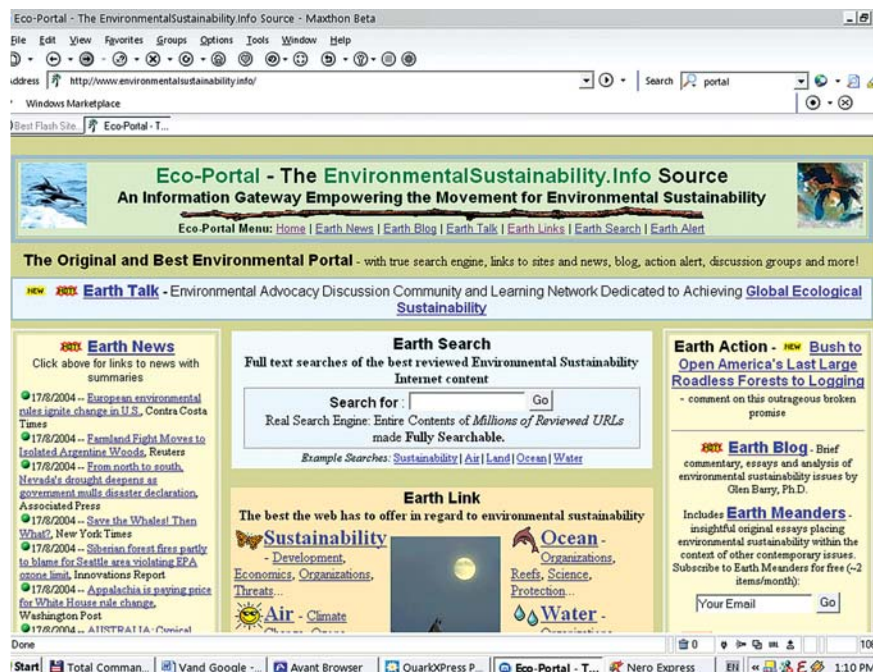
Unul dintre lucrurile care vor influenţa cel mai mult modul în care vei trata problema se leagă de talentul pe care-l ai şi de segmentul pe care doreşti să-l abordezi.

Astfel, ce anume te interesează mai mult? Partea artistică, ce cuprinde probleme precum grafică, fotografie şi animaţie, sau partea analitică, mai "realistă" unde se încadrează subiecte ca scripting, programare, baze de date?

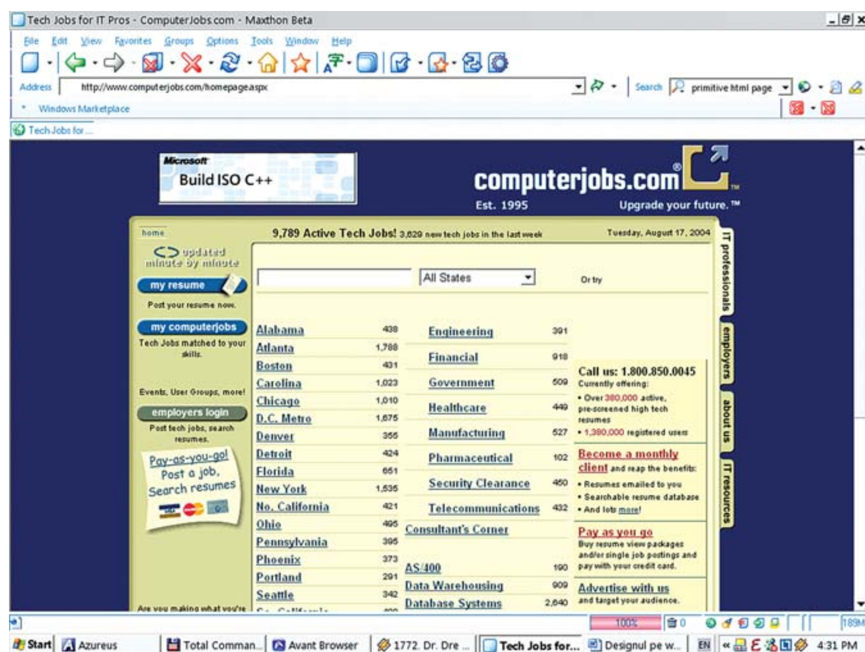
Punând în acest mod problema nu am făcut altceva decât să împart această "meserie" în două segmente mari, pe care le voi numi design şi programare. În general, fiecare dintre noi ştim că avem înclinaţie spre un domeniu sau spre celălalt: umanist sau realist. Oricum nici aici lucrurile nu sunt bine împărţite, totuşi, în mare, o persoană căreia îi place desenul, poezia, literatura este catalogată „umanistă“, iar una căreia fizica şi matematica îi ocupă tot timpul este plasată în categoria "realistă". După cum spuneam, acestea nu sunt nişte reguli bătute în cuie, mulţi designeri se ocupă şi de partea grafică şi de programare. Nu vreau să subestimez pe nimeni, dar dacă totuşi crezi că ai înclinaţie spre unul dintre cele două aspecte te-aş sfătui să-ţi cultivi acest talent şi, numai în cazul în care te simţi foarte capabil, să tratezi ambele părţi cu acelaşi interes.

Tot legat de această problemă trebuie să spun încă un lucru destul de important. Foarte mulţi dintre cei care doresc să devină designeri web eşuează rapid deoarece sunt prinşi între ciocan şi nicovală: încep prin a învăţa Photoshop iar după două zile sunt sfătuiţi să înveţe ASP sau PHP; după alte două zile situaţia se repetă şi nevinovaţii ucenici sfârşesc prin a nu mai şti nimic.

Până şi siturile se pot împărţi în două



www.environmentalsustainability.info - un portal fără prea mult gust în ceea ce priveşte designul



www.computerjobs.com - actualizat la intervale foarte scurte de timp

mari categorii: cele estetice şi cele practice. Ceea ce vreau să insinuez este faptul că nu trebuie neapărat să excelezi şi într-un domeniu şi în celălalt. Poţi să-ţi creezi pagini şi ca designer şi ca programator. Mai mult de atât, dacă vei dovedi reale calităţi de designer sau de programator poţi să te gândeşti la o carieră alta decât în design web.

Spuneam că foarte multă lume este la început confuză. Dacă până acum am folosit doar termenul de design web am făcut-o deoarece majoritatea utilizatorilor, când vine vorba de creare de pagini web folosesc acest termen. Deşi este destul de clar şi logic că partea de design web necesită calităţi artistice iar dezvoltarea web calităţi analitice, utilizatorii nu fac de fiecare dată distincţia între "design web" şi "dezvoltare web". Însă pe situl **http://www.joinwow.org/** (World Organization of Web Masters) se face clar distincţia: designerii web profesionişti sunt maeştri ai artelor



www.microsoft.com
- un sit business

vizuale care creează aspectul şi senzaţiile ce capturează şi întreţin interesul vizitatorilor pentru un anumit sit. Dezvoltatorii web profesionişti în schimb sunt specializaţi în optimizarea structurii şi interactivităţii unui sit.

Tot pe această pagină am mai găsit o meserie, în strânsă legătură cu ceea ce am discutat până acum, şi anume administrator web profesionist, care ar fi persoana care se ocupă de configurarea infrastructurii hardware şi software. Aceste persoane trebuie să cunoască aspecte legate de servere, rutere, securitate, administrarea reţelelor şi întreţinerea sistemelor.

În general în organizaţiile mijlocii sau mari nu există persoană care se ocupă şi de design, dezvoltare, întreţinere, ci există o echipă, ai cărei membri se specializează într-unul din cele trei domenii. Bineînţeles că asta nu înseamnă că pe celălalte scrie "INTERZIS!"... Dimpotrivă, cu cât ştii mai mult din ceea ce fac colegii tăi, cu atât e mai plauzibil să te înţelegi şi să colaborezi mai bine cu aceştia.

O altă mare problemă legată de designul web este că lucrurile sunt într-o continuă şi rapidă schimbare (situaţie valabilă şi pentru alte domenii din IT). Dacă la început era suficient să ai cunoştinţe de HTML, în ultimii ani lucrurile s-au schimbat foarte mult. Pe lângă tehnologiile existente care evoluează, apar altele noi. Dacă doreşti să devii un profesionist în adevăratul sens al cuvântului, trebuie să te obişnuieşti cu ideea că toată cariera se va baza nu numai pe practică ci şi pe învăţare.

Astfel, pe lângă indispensabilul HTML (considerat învechit de unii) ai putea încerca un "MCP+Site Building Certification", un fel de acreditare în FrontPage, softul celor de la Microsoft, dar eu mai degrabă recomand Dreamweaver-ul, softul celor de la Macromedia.

În afară de acestea ai mai putea încerca Photoshop (editare imagini), Flash (animaţie), Fireworks etc. Totul depinde în mare parte de ceea ce doreşti să faci. Softurile enumerate anterior se integrează mai mult la partea artistică, la partea de design. Nu am să mai insist asupra dilemei "cod manual sau editoare WYSIWYG?" şi asta deoarece depinde de la angajator la angajator. Părerea mea personală este că nu are rost să te apuci să creezi pagini web fără să cunoşti cât de cât HTML.

În ce priveşte partea mai "analitică" a problemei, este mai mult ca sigur că te vei izbi de următoarele: JAVA, CSS, DHTML, JavaScript, PHP, XML, ASP, C++, Visual Basic, MySQL etc.

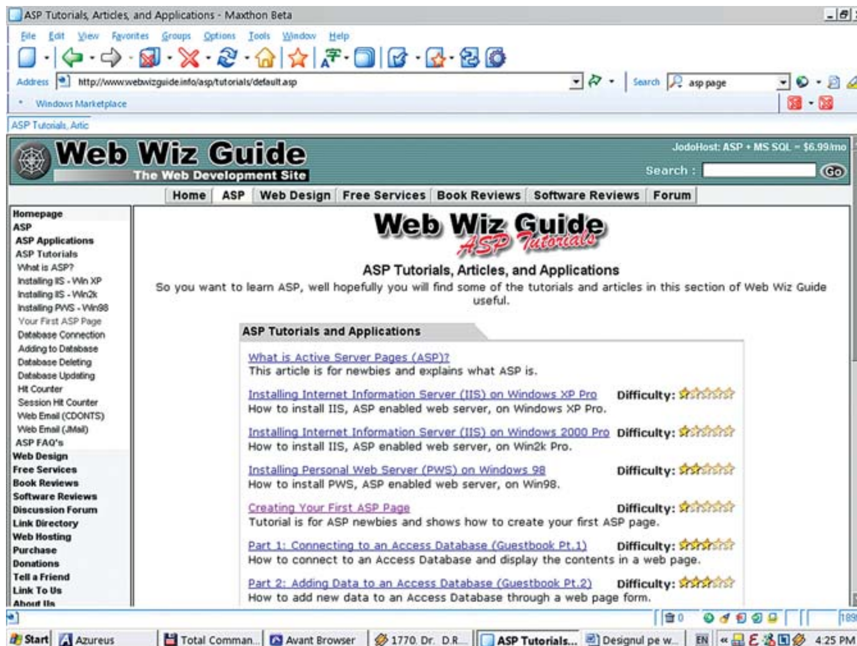
Hmm… cam multe vei zice... da, într-adevăr, dar nu dispera! :) Pe de o parte este adevărat că, cu cât cunoşti mai multe programe şi limbaje, ai şanse mai mari să "prinzi" un post bun.

Dincolo de ocean, şi din ce în ce mai des şi la noi, se obişnuieşte ca pe Internet angajatorii să posteze oferte de muncă, în care se prezintă cererea şi oferta. De exemplu, pe situl **www.computerjobs.com**, pentru slujba de designer web am găsit, printre altele, următoarele două oferte:

"*Angajăm designeri web. Candidaţii trebuie să aibă cunoştinţe bune de design web, să fi creat pagini şi situri profesioniste, să aibă gusturi artisitice rafinate în ceea ce priveşte culorile, aşezarea în pagină, margini, fonturi, bitmapuri, selecţia iconurilor, să aibă cunoştinţe temeinice de HTML, JavaScript şi experienţă în crearea de applet-uri Java.*"

"*Angajez designer web cu experienţă în MS-Office, Web Design inclusiv: FrontPage, HTML, PhotoShop, Flash, Fireworks, ASP şi JavaScript. Constituie avantaj experienţa în domeniul asigurărilor*".

După cum bine ţi-ai dat seama, în acest caz nu prea pare să fie vorba despre aceeaşi slujbă. Şi totuşi... Este important să înţelegi că, în momentul în care un angajator spune că este necesară cunoaşterea unui anumit program sau limbaj, nici nu are rost să te prezinţi la un interviu dacă lucrurile nu stau aşa. În cazul în care se precizează "constituie avantaj..." poţi să fii sigur că acestea



www.wbwizguide.info - un index de pagini care te vor ajuta să te iniţiezi în ASP

nu sunt decât nişte criterii de departajare, în cazul în care mai mulţi candidaţi excelează în acelaşi domeniu.

Oricum acest tip de angajare nu este singura soluţie de a primi de lucru. O modalitate foarte răspândită este aceea de a licita pentru diverse proiecte care sunt postate pe Internet. Nu numai că poţi câştiga bani în funcţie de munca prestată, dar aceasta este şi o oportunitate de a-ţi promova munca, de a-ţi crea un portofoliu şi de a te face cunoscut.

Înainte de a merge mai departe mă simt nevoit să fac o precizare. În acest articol (poate şi din cauza faptului că sunt mai degrabă atras de partea de design decât de cea de programare) voi vorbi în speţă despre acest aspect şi ce anume implică el. Dar, în articole viitoare vom prezenta şi aspecte legate mai mult de partea analitică.

Totuşi, înainte de toate, ceva teorie referitoare la planificare şi organizare.

Planificare şi organizare

Adevărul este că scopul unei activităţi (munci), indiferent de cât de pasionat eşti de ceea ce faci, este acela de a obţine un venit, poate doar în cazul în care banii nu reprezintă o problemă şi practici designul web dintr-o pasiune mistuitoare!

Primul pas este acela de a construi propriul sit (fiind posibil să nu fie cel mai atractiv sit, nu cred că cineva te va plăti pentru asta, dar e totuşi un început...). Ce ar trebui să ai în vedere atunci când îl creezi? E important să nu existe erori (de cod sau layout), să fie compatibil cu browserele cele mai cunoscute (ceea ce implică testarea înainte de publicare), lizibil şi, eventual, să aibă un "look profesionist". Am spus eventual... dar părerea mea e că siturile "business" se bucură de o largă apreciere.

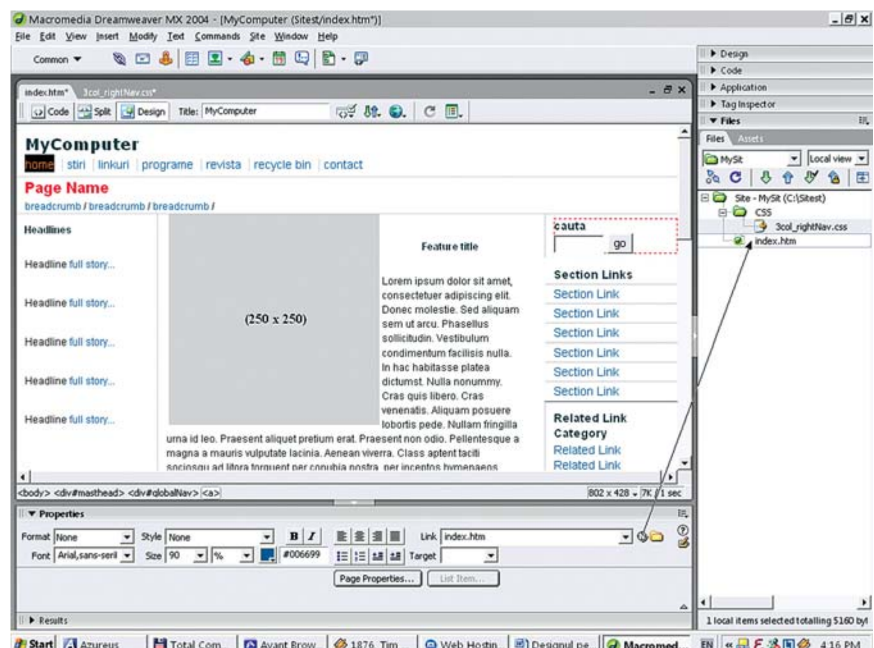
Dacă tragi mai mult spre partea de design ai putea începe chiar cu un sit mai îndrăzneţ în care să-ţi etalezi calităţile estetice (poze prelucrate, efecte speciale, meniuri dinamice).

Încearcă să te întrebi ce motiv ar avea un angajator să-ţi dea un post şi pe ce s-ar putea baza. Eventual te poate pune în faţa calculatorului, şi să-ţi ceară să creezi un sit. Te poate testa câteva zile la rând, sau te poate angaja instant consultând siturile pe care le-ai creat până în acel moment. Nu există un atu mai mare atunci când doreşti să te angajezi ca designer web decât acela de a prezenta o serie de situri create de tine, dacă e posibil, cât mai variate.

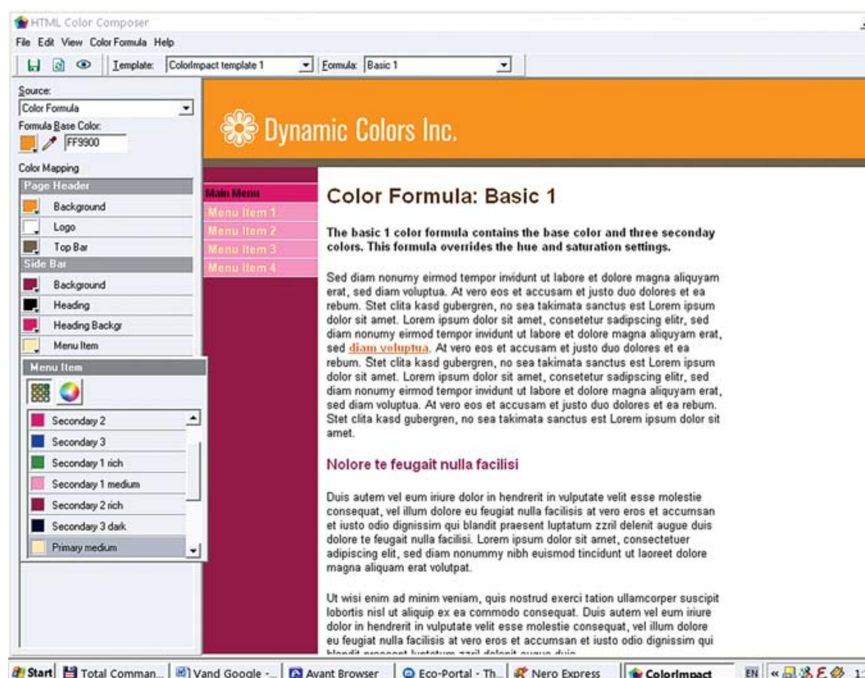
Şi crede-mă că nu prea este un alt început în afară de acesta: construieşte cât mai multe situri cu putinţă, chiar dacă în urma acestei activităţi (voluntare) nu te alegi cu altceva decât cu experienţă…

Un alt aspect care nu trebuie să-ţi scape din vedere (mai ales dacă nu eşti genul de persoană super-ambiţioasă) este faptul că la un moment dat vei fi nevoit să înveţi construind. De exemplu, cineva îţi apreciază munca dar ar prefera să adaugi şi ceva Flash în pagină pentru a o mai anima. Dacă nu vrei să-ţi pierzi clientul, nu ai altceva de făcut decât fie să apelezi la cineva care te poate ajuta, fie să pui mâna pe carte şi să studiezi.

În cazul în care lucrurile încep să meargă din ce în ce mai bine, te sfătuiesc să nu te laşi pe tânjeală. Nu-ţi cer să fii lacom, şi să nu faci altceva decât design web toată ziua sau noaptea, dar e important să te "menţii". Altfel te poţi trezi la un moment dat că tehnologia a evoluat într-atât încât te-a prins nepregătit, şi poate vei fi nevoit să o iei de la capăt (situaţie plauzibilă în cazul în care nu ai un loc de muncă "full-



Macromedia Dreamweaver Mx 2004 - un soft aproape indispensabil în designul web



Color Impact - testează combinaţii de culori pe diferite template-uri

time" ci lucrezi pentru diferite proiecte).

Eu personal trebuie să recunosc că detest publicitatea (nu reclamele în mod special, deoarece sunt unele foarte reuşite...). Ca mine probabil sunt foarte mulţi. Ceea ce admit pe de altă parte este că, promovând un produs, ai şanse mult mai mari să-l vinzi. Fie că ne place sau nu, şi în cazul de faţă o contribuţie importantă la reuşită o are şi modul în care te impui şi-ţi promovezi munca.

Publicitatea în acest caz poate să fie de două feluri: plătită sau gratuită (aproape gratuită). Personal, cred că lumea e mai interesată de cea de-a doua variantă. Sau, mă rog, pentru început...

Câteva astfel de metode:

- cărţi de vizită (pe care eventual să le plasezi în locuri sau să le înmânezi unor persoane "strategice" - interesate de servicii de design web)

- la sfârşitul e-mail-urilor adaugă o semnătură "serioasă" şi un link către situl cel mai reuşit pe care l-ai creat

- ocupă-te de poziţionarea siturilor tale în listele motoarelor de căutare

- dacă postezi pe diverse forumuri (în speţă forumuri unde se discută despre designul web), şi dacă nu are cineva ceva împotrivă :) include URL-ul sitului/siturilor tale la sfârşitul fiecărei postări

- în cazul în care ai creat pe gratis vreun sit pentru o persoană/organizaţie, iar aceasta trimite zilnic un "newsletter" abonaţilor, interesează-te dacă este posibil ca în acest newsletter să apară o reclamă/un link către situl tău

Să presupunem că lucrurile au intrat deja pe făgaşul normal, următorul lucru la care trebuie să te gândeşti este cum stabileşti tarifele (în cazul în care nu eşti angajat cu salar fix sau nu lucrezi la un proiect). Este clar că nu există o formulă după care să te ghidezi, singurele repere sunt preţurile practicate de "concurenţă". Atunci când vei cere o anumită sumă pentru crearea unui sit, depinde foarte mult de tine şi în mod deosebit de ceea ce ştii să faci. Vei avea în vedere atât cantitatea cât şi calitatea serviciilor. Un sfat cât se poate de prietenesc: nu te lăcomi dar nici nu te vinde ieftin! :)

De asemenea, destul de important este şi momentul interacţiunii cu clientul. Este bine să se stabilească (eventual în scris) toate detaliile legate de sit. De exemplu:

- timpul de realizare (eventual specificaţii de prelungire a perioadei în cazul în care clientul doreşte ceva suplimentar);

- o listă detaliată cu ceea ce va cuprinde situl;

- foarte important de stabilit este delimitarea responsabilităţii designerului de cea a clientului (care materiale vor fi furnizate de către client şi care vor fi prelucrate de către designer);

- cine va deţine drepturile de autor asupra materialelor publicate pe sit;

- modul de plată;

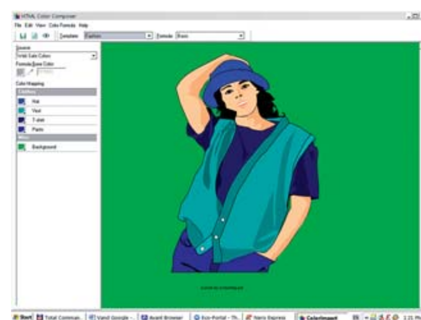
- situaţii în care relaţia se poate termina înainte de finalizarea proiectului;

Bineînţeles că aceste puncte nu fac parte dintr-o listă bătută în cuie. Aceasta poate fi mai simplă sau mai complexă, în funcţie de amploarea proiectului, iar alcătuirea ei rămâne la laltitudinea părţilor implicate. În cazul în care este vorba despre un proiect foarte mare este indicat să contactezi un consilier în proprietate intelectuală pe probleme de IT (un astfel de contract redactat în limba engleză poţi să găseşti la adresa **www.glassbottom.com/contract.html**). Această persoană este probabil cea mai în măsură să te sfătuiască cum ar trebui întocmit un contract, pentru a fi sigur că nu vei avea de suferit în cazul în care apar diverse probleme.

Administrarea proiectului - din lipsă de spaţiu am să mă limitez în acest articol la a enumera cei 6 paşi pe care îi consider indispensabili atunci când doreşti să creezi un sit:

1. colectarea informaţiei
2. planificare şi design
3. realizarea propriu-zisă
4. testarea
5. publicarea şi lansarea sitului
6. întreţinere şi actualizare

În încheierea acestui capitol legat de planificare şi organizare, vreau să mai scot în evidenţă un singur lucru: profesionalismul în relaţia cu clienţii. Dacă îţi cunoşti bine meseria, dar relaţia cu clienţii lasă de dorit este posibil ca tot ce ai construit ani de zile să se năruiască în săptămâni. O sursă foarte importantă de noi clienţi, o constiutie referinţele de la cei existenţi. Promptitudinea, modul în care discuţi cu clienţii, o atitudine "zâmbăreaţă" chiar şi atunci când poate nu ar fi cazul, sunt calităţi de pe urma cărora nu vei avea decât de câştigat. În majoritatea cazurilor, atitudinea pozitivă este direct proporţională cu succesul.



Color impact- un program şi pentru designul vestimentar


Color Wheel - testează combinaţiile de culori direct pe sit

Câte ceva despre design

Se presupune că una dintre cele mai dificile sarcini pe care o are un designer web este aceea de a genera idei. Sau că ideile se plătesc mai bine decât materializarea lor. Pe de o parte mi se pare chiar logic. Foarte multe persoane cred că design web înseamnă repartizarea unor elemente pe o pagină goală. Păi, să-ţi spun un mic secret: această aranjare o realizează programul, căruia îi dictezi pe baza ideilor pe care le ai.

De fapt, ce se înţelege prin idee? Idee = creativitate. Nu este suficient să ai anumite cunoştinţe. Un exemplu destul de elocvent în acest caz: traducere şi transliterare. Un traducător "veritabil" adaptează în momentul în care traduce o frază dintr-o limbă într-alta, pentru ca sensul să nu "se rătăcească" pe parcurs. Pe când transliterarea nu e altceva decât o traducere cuvânt cu cuvânt a unei propoziţii sau fraze. Ideea ar putea fi văzută ca şi capacitatea de a genera noi sensuri prin combinarea unor noţiuni elementare. Subestimarea capacităţii de a genera idei se datorează în mare măsură faptului că, de multe ori, rezultatul este foarte simplu. De exemplu, vezi la televizor un spot publicitar, şi-ţi spui în sine: "nu-i mare lucru, şi eu aş putea face aşa ceva". Dar lucrurile nu stau chiar aşa de simplu. Capacitatea de a genera idei se desăvârşeşte prin mult studiu, analiză, inspiraţie şi cercetare.


Cu Color Wheel poţi să testezi combinaţiile de culori şi pe logo-uri sau cutii de produse

Segmentul pe care-l voi aborda în rândurile care urmează este "UI" sau interfaţa cu utilizatorul şi, în cadrul acestui subiect mai vast, problema legată de utilizarea culorilor. Fără doar şi poate că în momentul în care deschizi o pagină web, primul şi primul lucru care-ţi sare în ochi este aspectul general al acesteia. În momentul respectiv te vei confrunta cu trei situaţii: "îţi place", "nu-ţi place" sau "nu reacţionezi". Nu am să enumăr aspecte datorită cărora îţi poate place o pagină web, deoarece poate fi o chestie de gusturi, dar pot să spun de ce nu mi-ar place mie o pagină: culori prea stridente sau contrastante, amestecarea felurilor şi mărimii fonturilor, layout dezorganizat etc.

Există câteva principii de bază pe care trebuie să le cunoşti înainte de a începe să creezi o interfaţă.

Ce rol au culorile în tot acest scenariu? Nu există reguli care să dicteze că o anumită culoare trebuie folosită pentru un anumit tip de sit, dar există reguli care indică clar că nu e bine să foloseşti o combinaţie de genul "verde aprins (fundal) - roşu (font)". Secretul constă în modul în care reuşeşti să realizezi combinaţiile de culori. Stai liniştit, dacă nu ai făcut o şcoală de arte, nu cunoşti aspectele teoretice legate de utilizarea culorilor şi nu cunoşti teoria culorilor, nu te îngrijora. Este suficient să deschizi un browser şi să începi să navighezi pe diverse situri şi, cu ajutorul unui program de editare imagini (gen Photoshop), să înregistrezi combinaţiile care ţi s-au părut cele mai reuşite.

Dacă eşti mai comod, sau pur şi simplu nu vrei "să imiţi" un alt stil, există anumite softuri care-ţi pot înlesni mult munca în cazul în care doreşti "să-ţi colorezi" situl, dar nu ştii exact cum.

Am să prezint, la final, două astfel de programe.

Color Wheel Pro este un soft care-ţi permite să creezi scheme armonioase de culori pe baza teoriei culorilor.

Ce mi-a plăcut la acest soft este faptul că îţi permite să testezi şi să previzualizezi combinaţiile realizate în timp real (pe logo-uri, situri, cutii de produse etc.). În felul acesta nu va trebui "să-ţi imaginezi" cam cum ar arăta combinaţia respectivă pe situl tău sau pe logo-ul firmei.

Programul are de asemenea nişte combinaţii presetate care pot fi folosite imediat. Paletele sunt exportate în formatele ACO, ACT şi GIF (pot fi editate cu Adobe Photoshop, Adobe ImageReady, Macromedia Fireworks, Macromedia Flash sau Corel Draw). Nu în ultimul rând, chiar dacă e în limba engleză, în fişierul de ajutor există o documentaţie destul de complexă despre teoria culorilor. Programul costă aproximativ 40 USD, dar de pe situl **www.color-wheel-pro.com** poţi să descarci verisunea de încercare (1,7 MB).

Un alt soft interesant (foarte premiat) şi asemănător este ColorImpact (**www.tiger-color.com**). Programul costă 45 USD dar, de pe situl menţionat anterior poate fi descărcată de asemenea o versiune de încercare (14 zile).

Dacă începe să te doară capul din cauză că nu prea-ţi ies combinaţiile de culori, atunci îţi recomand utilizarea acestor softuri, care sigur îţi vor înlesni munca! ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro





În general, când intrăm într-un club care oferă clienţilor acces la Internet sau jocuri în reţea celor împătimiţi, nu ne gândim la modul în care a fost realizată reţeaua. O vedem ca ansamblu, stim că toate PC-urile sunt conectate în LAN şi asta e tot ce ne interesează. Dacă avem probleme, chemăm administratorul. La fel şi la birou. Sau la şcoală, în laboratorul de Informatică.

Dar s-ar putea ca odată în viaţă să fii nevoit să realizezi tu o reţea. Motive pot fi destule: vrei să legi PC-ul tău la reţeaua vecinilor de bloc, te roagă cineva să-i "rezolvi" micul LAN de acasă sau poate, pur şi simplu, vrei să experimentezi.

Pentru realizarea unei reţele locale ai mai multe opţiuni: să foloseşti o soluţie dedicată hardware, să foloseşti un server Windows - XP, Windows Server 2003, NT etc. - sau un alt sistem de operare dedicat reţelelor (Linux, BSD sau UNIX).

Samba Server Configuration

File Preferences Help

Add Properties Delete Help

Directory	Permissions	Description
/home	Read Only	My Home Directory
/tmp	Read/Write	Temporary Files
/brent/songs	Read/Write	My Ogg Files

Configurare GUI în RadHat

Am observat că - în special în cazul tinerilor - se optează pentru cea mai ieftină soluţie. Şi, de multe ori, cea mai ieftină soluţie o reprezintă un Pentium la 166MHz cu un hard disc mic, 32 RAM şi două sau mai multe plăci de reţea. Îl poţi cumpăra cu câteva sute de mii de lei din magazinul second-hand de după colţ, îl ştergi de praf, formatezi discul fix şi... acum ce să instalezi pe el? Cu 32, 16 sau chiar 8 EDO RAM nu te poţi aştepta la viteză. XP iese din discuţie, de Windows 98 nu prea vrei să te atingi în timp ce "un diavol" îţi şopteşte "Linux" în ureche.

La un asemenea sistem aş recomanda Slackware sau - mai bine - Vector Linux. Nu consumă multe resurse şi nici spaţiu. Ca să nu fiu părtinitor, ar merge şi un NetBSD. Instalarea s-a terminat, rămâne doar să conectezi cablurile şi să setezi Samba.

Pe scurt: în ceea ce mă priveşte, Samba este cea mai bună soluţie de conectare în reţea a mai multor calculatoare, indiferent ce sisteme de operare rulează acestea. Potrivit unui studiu recent, Samba 3.0 este de două ori şi jumătate mai rapid decât serviciile oferite de Windows Server 2003. Ca să nu mai vorbim de faptul că Samba e gratuit.

Pachetul Samba poate fi instalat odată cu distribuţia Linux preferată sau ca soluţie independentă, copiind arhiva de pe **www.samba.org**.

Există câteva utilitare grafice care facilitează configurarea rapidă şi uşoară a reţelei (SWAT fiind unul dintre ele), dar nu le voi discuta - ar fi prea simplu. În schimb, mă voi concentra mai mult asupra configurării din linie de comandă, folosind fişierul `smb.conf`.

În majoritatea distribuţiilor, smb.conf se află în directorul `/etc/samba`. Acesta conţine setările de care se foloseşte Samba pentru a accesa reţeaua.

Înainte de toate, va trebui să ţii minte că orice schimbare pe care ai făcut-o în smb.conf nu va fi aplicată decât după rularea comenzii `service smb restart` care reporneşte daemonul samba.

Foloseşte un editor de text pentru a deschide fişierul `smb.conf` (vi, sed, joe sau F4 din Midnight Commander). Printre primele linii de sus se află următoarele două rânduri:

```
workgroup = NUME_WORKGROUP
server string = COMENTARIU
```

"`Workgroup`" se referă la numele domeniului din care faci parte sau pe care vrei să îl setezi, de exemplu "LAN". "`Server string`" îţi oferă posibilitatea să adaugi un comentariu workgroup-ului - de exemplu "Server Samba pentru 4 PC-uri".

Pentru a crea un director partajat care să fie accesibil din reţea vom folosi

```
mkdir /home/myc
```

şi vom edita una din liniile de la sfârşitul fişierului

```
[nume_director_partajat]
comment = Share-ul meu
path = /home/myc/
valid users = mircea remus laurentiu
public = no
writable = yes
printable = no
create mask = 0765
```

Prima linie, cea inclusă în paranteze drepte, reprezintă numele cu care acest share va apare pe reţea. "`Comment`" este desigur comentariul pe care îl putem ataşa acestuia. Path e calea către directorul pe care dorim să îl partajăm. Nu uita de slash-ul de la sfârşit - "/".

"`valid users`" - putem specifica numele de utilizator al persoanelor care vor avea acces la share. Fără parola specifică fiecăruia, aceştia nu vor putea accesa fişierele din `/home/myc/`.

"`public`" va trebui setat ca "no" în caz că vom oferi acces doar unora dintre utilizatori. Altfel, variabila va intra în conflict cu linia anterioară. Dacă doreşti să oferi tuturor acces la director, aşează un diez (#) în faţa liniei "`valid users`":

```
#valid users = mircea remus laurentiu
public = yes
```

"`Printable`" hotărăşte dacă conţinutul directorului poate sau nu să fie imprimat, iar "`writable`" dacă utilizatorii pot sau nu să editeze, şteargă sau copieze fişiere în cadrul directorului partajat.

"`Create mask`" permite utilizatorilor să creeze/copieze fişiere în cadrul directoarelor nou-create. Setează-l pe "`0765`".

Sistemele Windows mai noi folosesc parole Samba criptate aşa că va trebui să creăm un nou fişier de parole, separat de `/etc/passwd`. Pentru a lua utilizatorii din `/etc/passwd` scrie în linia de comandă

```
cat /etc/passwd | mksmbpasswd.sh > /etc/samba/smbpasswd
```

Dacă foloseşti NIS, utilizează comanda

```
ypcat passwd | mksmbpasswd.sh > /etc/samba/smbpasswd
```

facem fişierul read/write pentru root

```
chmod 600 /etc/samba/smbpasswd
```

`mksmbpasswd.sh` nu copiază însă şi parolele utilizatorilor respectivi, aşa că va trebui să setăm o parolă pentru fiecare cu

```
smbpasswd nume_utilizator
```

Conturile Samba nu vor fi active până ce nu va fi setată o parolă pentru acestea.

Trebuie să setăm în `smb.conf` ca parolele să fie criptate

```
encrypt password = yes
smb passwd file = /etc/samba/smbpasswd
```

O altă opţiune interesantă este "`hosts allow`". Dacă înlăturăm ";" din faţa lui "`hosts allow`" şi definim o serie de adrese, doar PC-urile care au aceste adrese se vor putea conecta la directoarele partajate de Samba

```
hosts allow = 192.168.286.100 192.168.286.101 192.168.286.10 nume.subdomeniu.url.extensie
```

După cum vezi, poţi lucra nu doar cu adrese IP ci şi cu URL-uri.

Desigur, un log separat pentru fiecare PC care se conectează e mai uşor de studiat decât un singur fişier log care să înglobeze toate accesările.

```
log file = /var/log/samba/%m.log
```

va crea un asemenea fişier pentru fiecare calculator.

```
max log size = 0
```

Dacă lăsăm valoarea "0", nu va exista o limită pentru mărimea fişierului. Dacă dorim să specificăm totuşi una, putem folosi

```
max log size = 3000
```

sau orice altă valoare. "`3000`" nu va permite fişiere log mai mari de 3000Kb.

Dacă doreşti ca Samba să fie sistemul implicit de administrare a reţelei, setăm

```
domain master = yes
```

Presupunând prin absurd că una din staţiile reţelei are instalat Windows 95 ca sistem de operare va trebui să foloseşti

```
domain logons = yes
```

Acum să verificăm starea reţelei cu

```
/sbin/service smb status
```

Putem porni daemonul Samba cu

```
/sbin/service smb start
```

Sau îl putem opri cu

```
/sbin/service smb stop
```

Pentru ca daemonul Samba să pornească la fiecare bootare, putem pune comanda de pornire în fişierul `rc.local` din `/etc`, sau folosim în consolă

```
/sbin/chkconfig --level 345 smb on
```

Să presupunem acum că nu serverul Linux administrează reţeaua, ci în schimb avem un server NT la care vrem să ne conectăm, ca şi client, staţia pe care rulează (de exemplu) Fedora Core 2. Întâi şi-ntâi oprim daemonul Samba:

```
/sbin/service smb stop
```

Acum edităm fişierul `smb.conf` în aşa fel încât secţiunea `[global]` să arate aproximativ astfel:

```
[global]
workgroup = domeniu
server string = nume_server
log file = /var/log/samba/%m.log
max log size = 0
security = domain
password server = [numele unui PDC sau BDC pentru "domeniu"]
```



SWAT - cinfigurare prin HTTP

```
encrypt passwords = yes
smb passwd file = /etc/samba/
private/smbpasswd
local master = no
wins server = server_WINS
dns proxy = no
```

unde

"domeniu" este numele domeniului

"nume_server" este numele staţiei Linux

"server_WINS" este adresa IP a unui server WINS local

Vom crea un fişier de parole într-un director separat

```
mkdir private
cd private
touch smbpasswd
chmod 600 smbpasswd
cd ..
chmod 500 private
```

Va trebui să adăugăm o intrare falsă în fişierul smbpasswd creat. Creăm un utilizator nou şi lansăm următoarele comenzi:

```
cd /etc/samba/private
cat /etc/passwd | mksmbpasswd.sh
> smbpasswd
```

Edităm fişierul smbpasswd şi înlăturăm toate liniile cu excepţia celei aparţinând noului cont. Pentru a adăuga staţia Fedora la domeniul NT tastaţi

```
net rpc join member -U administrator
```

unde "administrator" este numele de utilizator al administratorului domeniului.

Reporneşte daemonul samba din linie de comandă sau din KDE (în Fedora: Main Menu > System Settings > Server Settings > Services) şi setează serviciul Samba pentru următoarele nivele de rulare (poţi folosi aceeaşi cale de mai sus - Main Menu > System Settings > Server Settings > Services):

Selectează serviciul smb şi setează "*run level*" 5

Salvează!

Selectează serviciul smb şi setează "*run level*" 4

Salvează

Selectează serviciul smb şi setează "*run level*" 3

Salvează din nou şi închide fereastra.

Depinzând de distribuţie, există şi alte moduri de schimbare a "*run level*"-urilor.

Configurarea unui client Windows

Asigură-te că netmask-ul folosit de clienţii Windows este identic cu cel al serverului (de exemplu 255.255.255.0)

Pe toate staţiile Windows, setează adresa WINS ca 192.168.1.1 (presupunând că aceasta este IP-ul serverului)

Setează numele workgroup-ului pe toate staţiile.

Instalează pe fiecare staţie Windows "*Client for Microsoft Networks*" şi asigură-te că în caseta "Properties", singura opţiune bifată să fie "*Logon and restore network connections.*"

Rebootează şi loghează-te cu numele şi parola aleasă. Verifică în "*My Network Places*" prezenţa serverului, şi disponibilitatea directoarelor partajate.

Din motive de securitate s-ar putea să vrei să dezactivezi memorarea parolelor din Windows.

Poţi folosi următorul script:

```
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\
Microsoft\
Windows\CurrrentVersion\Policies\
Network]
"DisablePwdCaching"=dword:00000001
```

pe care recomand să îl salvezi într-un fişier cu extensia .reg şi să îl lansezi cu "regedit fisier.reg". Ar fi bine ca înainte să înlături fişierele .PWL din C:\WINDOWS (atenţie: fişierele .PWL conţin parolele criptate din Windows)

Revenind la fişierul de configurare smb.conf, un exemplu de bază, extrem de simplu este următorul:

```
[global]
workgroup = nume_domeniu
[share]
comment = Un simplu director
partajat
path = /home/director
read only = no
guest ok = yes
```

unde "guest ok" permite accesul oricui la directorul partajat. Acest tip de configurare este folosit în majoritatea reţelelor LAN cu mai puţin de 10 calculatoare.

Comenzi utile

```
mount -t smbfs
//PC/nume_director_partajat
/mnt/director_temporar
```

(accesează un director partajat de pe staţia "PC" şi îi dă mount într-un director temporar din /mnt)

```
smbclient -L hostname
```

(afişează directoarele partajate de serverul Samba; "hostname" este numele staţiei pe care se află serverul Samba)

```
smbclient //hostname/nume_utilizator
```

(facilitează conectarea la un server UNIX)

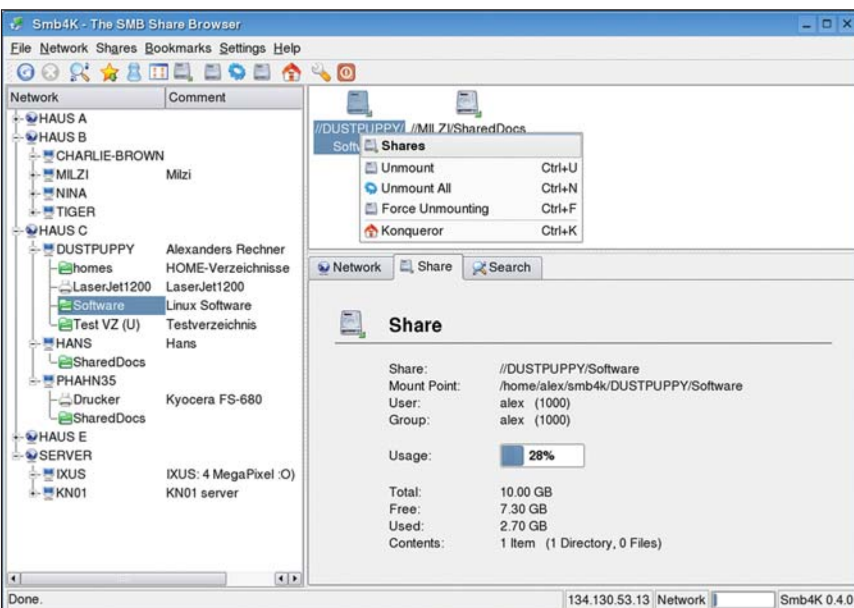
```
C:\> net use d: \\nume_server\serviciu
```

(mount la un share folosind DOS, OS/2 sau Windows)

```
testparm /etc/samba/smb.conf
```

(comanda ar trebui lansată ca şi root şi este folosită la testarea funcţionalităţii fişierului smb.conf. În caz că acesta a fost configurat corect, ne vor fi afişate serviciile folosite de Samba. În caz contrar - ghinion - ni se va servi un mesaj de eroare).

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Smb4k - un GUI de navigare a reţelei Samba

SAMSUNG

12 ms
Fast Response Time

DĂ ACUM LOVITURA







SyncMaster 172X TFT

Rezolutie: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 160x140
Contrast: 500:1
Timp raspuns: 12 ms
Interfata: Analog si Digital
Pliere in multiple unghiuri









DECK Computers DECK COMPUTERS

DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania

www.samsungelectronics.ro

Test de servere FTP gratuite pentru Windows

FTP-ul este unul dintre cele mai vechi şi des folosite protocoale pentru transmiterea datelor, fiind utilizat pentru încărcarea sau descărcarea fişierelor de pe calculatoarele conectate într-o reţea. Avantajul FTP-ului (File Transport Protocol) este modul rapid şi simplu prin care sunt gestionate fişierele, transferul realizându-se printr-o conexiune de tip client/server. Astfel, pentru stabilirea unei conexiuni, este nevoie de un server de FTP şi de un client de FTP. Clientul de FTP este programul cu ajutorul căruia te conectezi la server şi poţi efectua comenzi în funcţie de nivelul drepturilor de acces stabilite pe server. Atât browserele web, cât şi majoritatea programelor pentru gestionarea fişierelor se pot conecta la serverele FTP (au un client de FTP încorporat), dar pentru instalarea unui server FTP ai nevoie de un program special. În continuare am testat mai multe astfel de programe, pentru a oferi o metodă (simplă sau avansată - după necesităţi) de acces la propriile fişiere. Dezvoltat începând cu anul 1971, acest protocol a fost îmbunătăţit cu timpul, iar acum este folosit de multe programe ca o modalitate internă şi automatizată de transmitere a datelor.

Pentru iniţierea unui transfer de fişiere prin FTP trebuie stabilite două conexiuni bi-direcţionale (o conexiune de control şi o conexiune de transmitere a datelor). Prima, conexiunea de control, este iniţiată de utilizator. Serverul FTP monitorizează un port de conexiune (sau mai multe, dar implicit este folosit portul 21) şi răspunde la cererile de conectare prin autentificarea fiecărui utilizator. După autentificare şi stabilirea dreptului de acces, utilizatorul poate trimite comenzi care privesc conexiunea de transmitere a datelor (realizată prin alt port). La iniţierea transferului, datele sunt convertite într-un anumit format (ASCII, EBCDIC), sunt transferate şi apoi reconvertite în formatul iniţial. Cu toate că există chiar şi un număr de comenzi de control pentru asigurarea transmiterii corecte a fişierelor, acest mod are şi câteva dezavantaje. De exemplu, conexiunea de control trebuie menţinută pe timpul transferului (pentru a evita o reconectare), cu toate că oferă doar informaţii de control. Extrem de puţin utilizată, aceasta blochează accesul altor utilizatori la serverul respectiv - în multe cazuri se ajunge la limita maximă de utilizatori permişi. Per ansamblu, FTP-ul este efcient la transmiterea fişierelor mari, dar nu este cel mai bun protocol pentru transmiterea fişierelor mici.

Modul pasiv şi modul activ

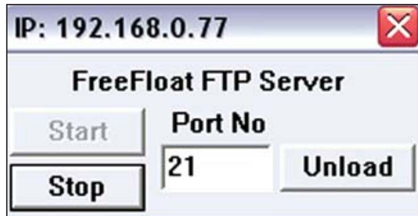
Una dintre cele mai mari probleme care apare la transferul de date este firewall-ul. Dacă un PC este protejat de un firewall, implicit acesta permite iniţierea conexiunilor doar din interiorul lui (sau a reţelei respective). Astfel, dacă o conexiune este iniţiată din exterior, ea va fi refuzată. În cazul FTP-urilor există două moduri de setare a serverului: activ şi pasiv. În modul activ serverul poate deschide automat portul necesar pentru o nouă conexiune, dar în cazul în care firewall-ul blochează conexiunea trebuie folosit modul pasiv. Pentru mai multe detalii despre modul de funcţionare activ şi pasiv vizitează situl **http://slacksite.com/other/ftp.html**.Avantajul transferului de date prin FTP este posibilitatea de a interconecta calculatoare care au instalate sisteme de operare diferite.

Fiecare program a fost testat în 4 etape: uşurinţa folosirii, numărul de opţiuni, stabilitate şi caracteristici speciale, iar per ansamblu s-a făcut media. Notele au fost

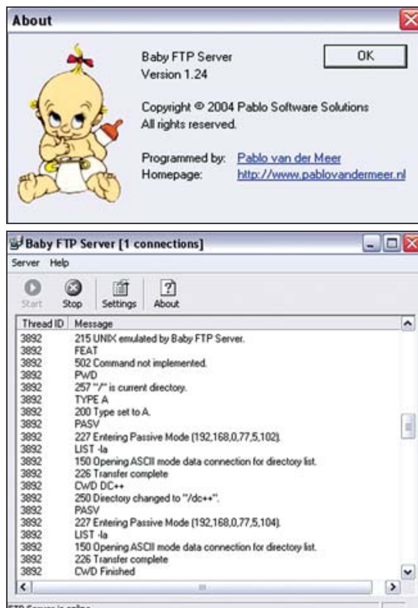
acordate de la 0 la 10, în paranteză la sfârşitul descrierii fiecărui program (în ordinea precizată anterior) şi în tabelul de la final.

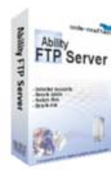


FreefloatFTP Server - Acesta este cel mai simplu server de FTP, concept special pentru gestionarea fişierelor de pe dispozitivele fără fir. La pornirea lui, drive-ul C este automat partajat, deci atenţie mare la reţelele neprotejate. Programul nu trebuie configurat, foloseşte implicit portul 21 şi la autentificare permite orice utilizator anonim. Când porneşti serverul apare un icon în system tray, asupra căruia dacă efectuezi un dublu-clic apare interfaţa extrem de simplă a programului, cu doar 3 butoane: [Start] - porneşte serverul, [Stop] - opreşte serverul şi [Unload] - închide aplicaţia. Programul rulează pe Windows 2000/XP şi pe Windows CE. Situl programului: http://www.freefloat.com/ftpserver/ . (10, 0, 3, 0)

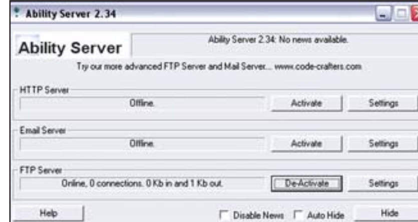


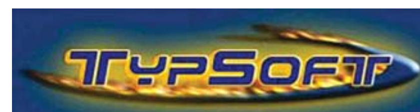
Baby FTP Server 1.24 - alt server extrem de simplu, fără o interfaţă personalizată sau opţiuni avansate. Programul suportă majoritatea comenzilor RFC959, acceptă numai conexiuni anonime, şi oferă în plus posibilitatea definirii directorului rădăcină. Situl programului: http://www.pablovandermeer.nl/baby_ftp_server.html .(9, 0, 4, 0)



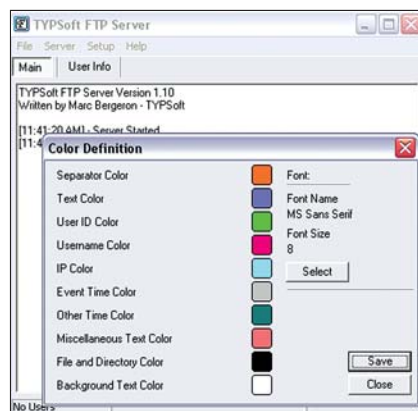


Ability Server 2.34 - 3 tehnologii într-un singur program. Un server HTTP, un server FTP şi un server de e-mail sunt concentrate într-un singur program. Şi la acesta autorul şi-a concentrat atenţia asupra modului simplu de folosire, deci nu vom avea parte de opţiuni avansate. În fond, programul a fost conceput pentru a promova versiunea mai avansată, care costă 30 USD. Cu toate acestea este foarte util, la numărul opţiunilor Ability Server îl depăşeşte pe Baby Ftp server. Ai posibilitatea de a crea conturi de logare (chiar mai multe) şi posibilitatea precizării directorului rădăcină şi a mesajului de întâmpinare. Există probleme la configurarea directoarelor, în unele cazuri acestea nu apăreau în lista de directoare la conectarea la server. Situl programului: http://www.code-crafters.com/abilityserver/ . (9, 0, 3, 0)



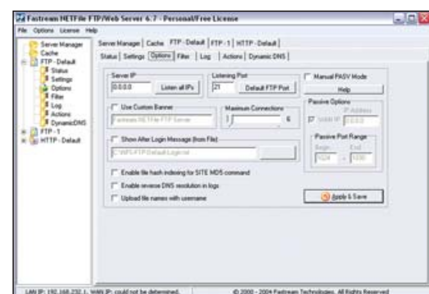


TYPSoft FTP Server 1.10 - Alt program extrem de simplu de folosit, dar mai complex decât programele anterioare. Acesta are o interfaţă foarte simplă, opţiunile sunt împărţite în cinci categorii cu referire la funcţionarea serverului, setările pentru diferiţi utilizatori, filtrarea adreselor IP, definirea culorilor folosite şi asocierea sunetelor cu diferite evenimente. O caracteristică specială a programului este posibilitatea de asociere a sunetelor cu diferitele evenimente, printre care conectarea sau deconectarea unui utilizator, sau pornirea şi oprirea transferului de date. O altă caracteristică specială este posibilitatea de definire a culorilor pentru adresele IP, conturi sau alte evenimente. Spre deosebire de celelalte servere, acesta rulează şi în modul pasiv şi este tradus în mai multe limbi. Situl programului: http://en.typsoft.com/ . (9, 2, 5, 4)

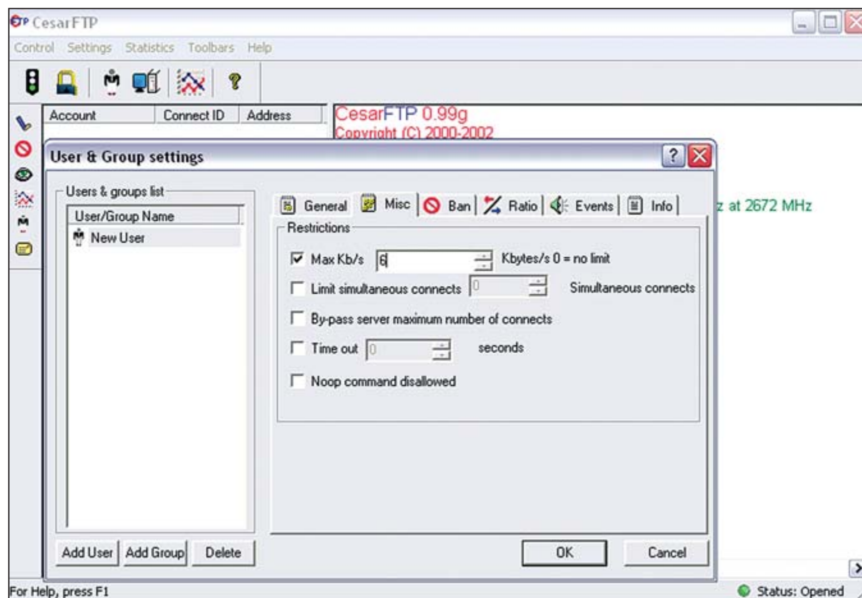




Fastream NETFile FTP/Web Server 6.7 - Un server FTP şi un server Web combinate într-o singură aplicaţie. Programul este gratuit doar pentru folosirea cu o limită de 5 conturi de utilizator, sau 6 logări simultane. Deşi în program poţi seta multe opţiuni, ele sunt slab organizate. Poţi stabili o raţie pentru cantitatea de date încărcate sau descărcate, poţi filtra conexiunile după adresa IP sau după ţara de provenienţă, şi ai acces la opţiunile avansate de Dynamic DNS (www.dyndns.org), cu verificare automată a adresei IP din 5 în 5 minute. Situl programului: http://www.fastream.com/netfileserver.htm (3,6,5,6)



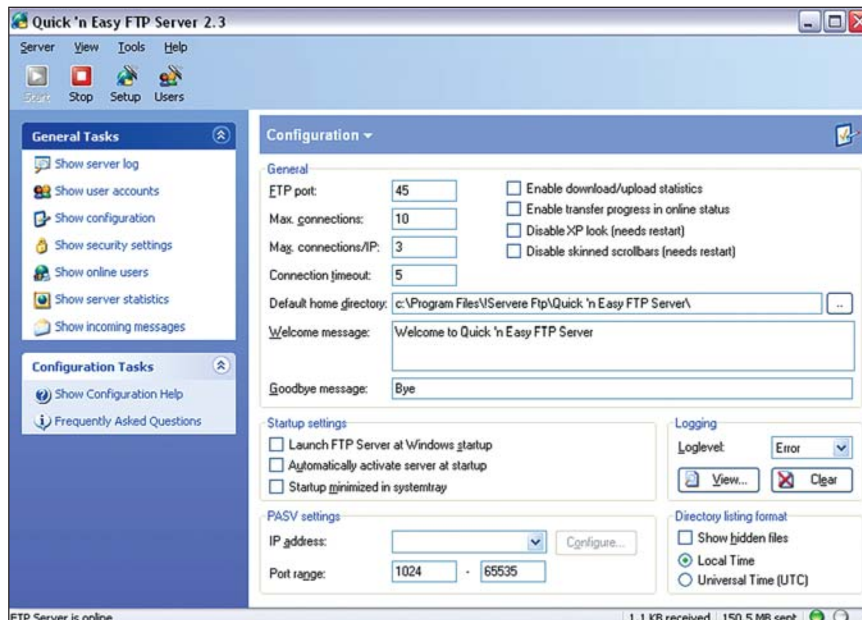
CaesarFTP 0.99g - Puţin mai complicat decât programele de până acum, la folosirea lui nu mai trebuie să-ţi modifici structura de directoare pentru a le partaja doar pe cele dorite. O caracteristică specială este posibilitatea de a stabili o raţie între cantitatea de date descărcate şi încărcate pe server. O altă caracteristică specială este posibilitatea de procesare automată a fişierelor încărcate pe server. Ai posibilitatea de a opri noile conexiuni, în timp ce le

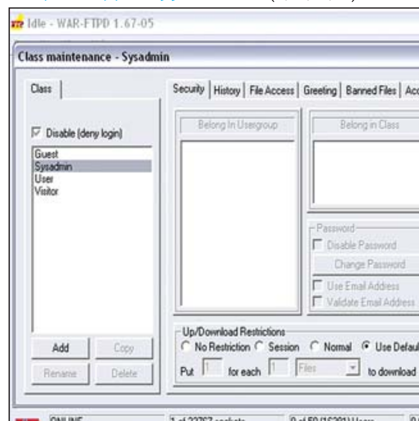


poţi menţine pe cele existente. Poţi trimite mesaje utilizatorilor, poţi limita viteza şi numărul conexiunilor (chiar şi global), poţi grupa utilizatorii şi ai la dispoziţie un puternic sistem de directoare virtuale (poţi folosi chiar şi drive-urile mapate). Serverul poate fi controlat de la distanţă, tot ce poţi face stând în faţa monitorului serverului poţi face şi de la distanţă. Ai la dispoziţie un control complex asupra logării, un grafic pentru statistică şi acces la un fişier de ajutor bine pus la punct. Situl programului: http://www.aclogic.com/ .(7,9,7,7)

Quick 'n Easy FTP Server 2.3 - Nici acest program nu trebuie instalat, la prima lansare suntem întâmpinaţi de un "Wizard" (asistent) care ne ajută prin explicarea primelor setări necesare pentru pornirea serverului. Interfaţa este elegantă, în stilul Windows XP (chiar şi culoarea albastră sugerează acest fapt), dar dacă doreşti poţi să o schimbi din [Show Configuration] - [Disable XP Look]. Modul pasiv este foarte bine implementat. Numărul de opţiuni nu este impresionant şi nu poţi extinde funcţionalitatea de bază a programului prin plugin-uri. În schimb secţiunea "Help" a programului este bine pusă la punct şi explică pe înţelesul tuturor paşii necesari pentru instalarea unui server de FTP. Dacă schimbi o parolă nu trebuie să resetezi serverul pentru ca modificarea să fie aplicată. Poţi limita viteza de descărcare şi de încărcare a fişierelor. O anumită instabilitate a fost sesizabilă în momentul în care avea loc un transfer de fişiere şi serverul nu l-a putut opri la cererea administratorului. Ai la dispoziţie o modalitate uşoară de adăugare şi gestionare a directoarelor virtuale şi a conturilor de logare. Poţi filtra adresele IP, alături de logarea automată a activităţii, serverul poate interpreta comenzile obişnuite de FTP, plus câteva comenzi speciale (MDTM, NLST, FEAT), poţi primi mesaje de la utilizatorii conectaţi prin intermediul serverului şi ai acces la o statistică în format XML care cuprinde cantitatea de date transferate. Programul a fost îmbunătăţit în ultimele luni aproximativ din 2 în 2 săptămâni. Situl programului: http://www.pablovandermeer.nl/ftp_server.html . (9, 6, 1, 5)

War FTP Daemon 1.6.7 - Programul nu trebuie instalat, are multe opţiuni dar din păcate nu sunt explicate pe înţelesul tuturor şi în multe lorcuri aş prefera o altă modalitate de abordare a problemelor. Programul permite setarea mai multor FTP-uri virtuale, are o opţiune de oprire automată, poate importa baze de date din programul Serv-U (la multe programe a fost neglijat acest aspect, comunicarea cu programele de acelaşi fel este slab dezvoltată la serverele FTP). Programul poate verifica spaţiul de pe disc înainte de a permite încărcarea unui fişier. Modul de abordare a securităţii este avantajul acestui program, poţi bloca anumite comenzi pe grupuri sau pe clase de utilizatori. Din păcate interfaţa nu este structurată într-un mod atractiv şi opţiunile nu sunt explicate pe înţelesul tuturor. Utilizatorii începători pot întâmpina probleme la setarea serverului, iar pentru a-i ajuta a fost inclusă opţiunea de ascundere a părţii interfeţei care cuprinde opţiunile avansate. Poţi chiar extinde funcţionalitatea de bază a programului prin instalarea diferitelor addon-uri, un exemplu ar fi verificarea arhivelor încărcate pe server. Situl programului: http://support.jgaa.com/. (4, 8, 7, 7)



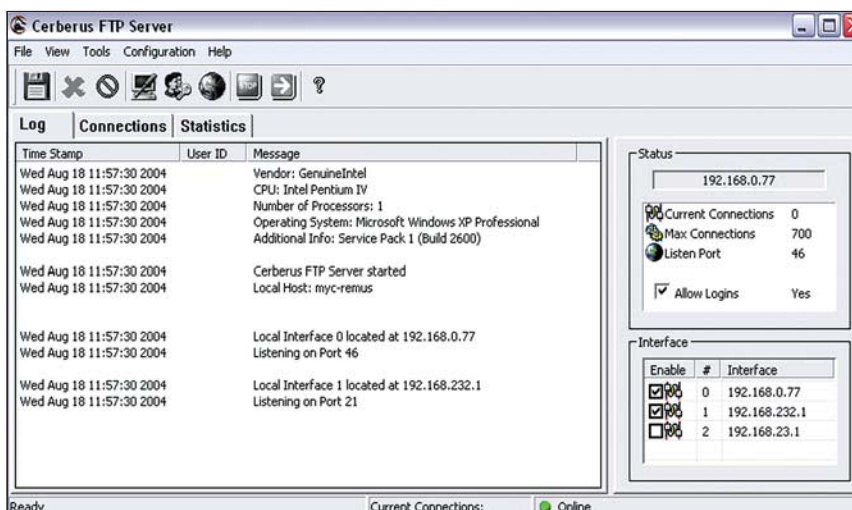






Cerberus FTP Server 2.16 - este gratuit doar pentru utilizarea în scopuri non-comerciale şi este conceput pentru a folosi cât mai puţină memorie şi putere de procesare. La lansarea programului eşti întâmpinat şi în acest caz de un "Wizard" (asistent) pentru stabilirea contului primului utilizator. Opţiunea de stabilire a mesajelor de întâmpinare, sau a mesajelor de atingere a numărului maxim de utilizatori şi de bun rămas, spre deosebire de cazul altor servere este uşor de accesat (pentru a face acest lucru nu trebuie să editezi un fişier text). Poţi stabili buffer-ul de trimitere al datelor şi poţi împiedica transferul FXP. La gestionarea conturilor de logare ai posibilitatea de a clona un cont, opţiune rar întâlnită la astfel de programe. Din păcate, adăugarea directoarelor virtuale este slab implementată, după stabilirea directorului rădăcină nu poţi adăuga subdirectoare. În schimb, filtrarea adreselor IP este bine realizată, chiar dacă nu excelează în mod special. Poţi loga într-un fişier diferitele informaţii despre conexiuni, dar din păcate nu ai acces la un grafic pentru a face o statistică. După modificarea caracteristicilor, trebuie să resetezi serverul pentru a le aplica. Gestionarea în timp real a conexiunilor este slab implementată, poţi doar opri transferul unui utilizator sau bloca adresa IP. Stabilitatea programului este destul de bună, dar o parte negativă este lipsa posibilităţii de limitare a vitezei de transfer. Situl programului: **http://www.cerberus-ftp.com/index.html**. (6, 5, 8, 2)

GuildFTPd 0.999.13 - cel mai complex program (îl folosesc de multă vreme şi îl recomand oricui), cu toate că la început mi s-a părut destul de dificil de utilizat. Trebuie să încep descrierea cu fişierul "Help" pentru că este fişierul de ajutor cel mai bine pus la punct dintre câte am văzut până acum. Aici poţi găsi informaţii foarte detaliate despre majoritatea aspectelor legate de program, de exemplu despre numărul asociat interfeţei de reţea (NIC) - şi modul în care îl utilizează programul) despre modul în care afectează buffer-ul transferul, despre modul pasiv şi altele. Printre facilităţi găsim posibilitatea de a trimite fişierele şterse în Recycle Bin, rularea în mai multe instanţe a programului, parole "case sensitive", modul pasiv este

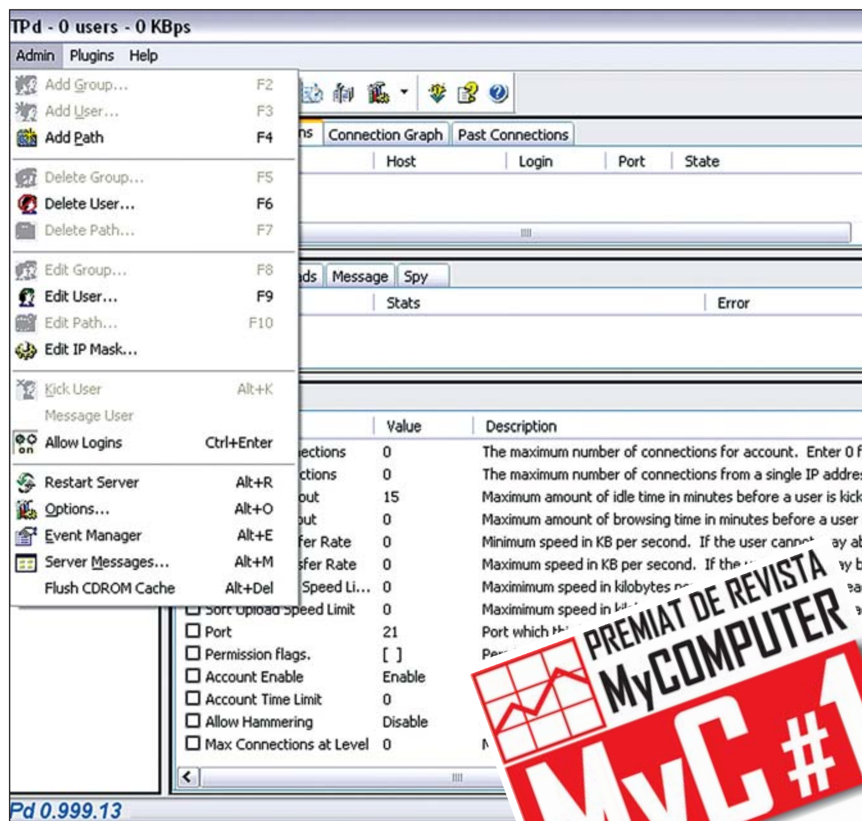


Funcţionarea comenzilor de bază

ascii - schimbă modul de transfer al fişierelor în ASCII
bell - finalizarea unui transfer este anunţată prin emiterea unui sunet
binary - schimbă modul de transfer al fişierelor în binar
bye - închide conexiunea curentă
cd - schimbă directorul
cdup sau cd.. - schimbă directorul cu un nivel. Unele servere nu suportă comanda cd..
close - închide sesiunea FTP dar lasă clientul de ftp deschis
delete - şterge fişierul respectiv (este necesar dreptul de scriere pentru a efectua această comandă)
dir - afişează o listă a conţinutului din directorul respectiv
ftp - porneşte o sesiune FTP
get numele_fişierului - copiază fişierul respectiv
help - afişează o listă cu comenzile disponibile
lcd - schimbă directorul local
ls - afişează o listă cu conţinutul directorului curent
mdelete - şterge mai multe fişiere şi necesită permisiunea de scriere
mget - copiază mai multe fişiere
mkdir - are rolul de a crea un nou director
put numele_fişierului - copiază fişierul respectiv pe server
mput - copiază mai multe fişiere pe server
open - deschide o nouă conexiune
pwd - afişează directorul curent
quit - închide sesiunea FTP
remotehelp - afişează o listă cu comenzile acceptate de server
remotehelp numele_comenzii - afişează informaţii despre sintaxa comenzii respective
rmdir - şterge directorul (comanda necesită dreptul de scriere)
user - specificarea numelui utilizatorului pentru logarea pe server
hash - comandă care permite activarea sau dezactivarea vizualizării grafice a transferului de date. În cazul în care vizualizarea este activată, programul va afişa, după transmiterea unei anumite cantităţi de date, un caracter (în general caracterul #) pentru a arăta utilizatorului faptul că transferul este în curs de desfăşurare. Cantitatea de date corespunzătoare unui caracter este variabilă, fiind indicată de program. Ea este în general de 1024 bytes (1 KB), 2048 bytes (2 KB), 4096 bytes (4 KB) sau 8192 bytes (8 KB).
! comandă - execută comanda local. Ea trebuie să fie acceptată de sistemul de operare pentru afişarea rezultatului. De exemplu ! mkdir creează un director pe calculatorul local.

Codul erorilor FTP

100 - Acţiunea cerută este procesată, aşteptaţi un răspuns înainte de a introduce comanda următoare.
120 - Serviciul este disponibil în nnn minute
125 - Conexiunea de date este deschisă şi are loc iniţierea transferului
150 - Iniţierea conexiunii de date
200 - Acţiunea cerută a fost finalizată corect
202 - Comanda nu a fost introdusă
211 - Răspuns la starea sistemului
212 - Starea directoarelor
213 - Starea fişierelor
214 - Mesaj de ajutor
220 - Serviciul este disponibil pentru următorul utilizator
221 - Închiderea conexiunii de control
225 - Conexiunea de date este deschisă şi nu are loc nici un transfer
226 - Are loc închiderea conexiunii de date, acţiunea anterioară a fost finalizată corect
227 - Intrarea în modul pasiv
230 - Utilizatorul a fost logat corect
250 - Ultima acţiune a fost finalizată corect
300 - Comanda a fost acceptată dar pentru continuarea acţiunii este necesară introducerea altei informaţii
331 - Numele utilizatorului este corect, se aşteaptă introducerea parolei
332 - Este necesar un cont pentru logare
350 - Pentru finalizarea acţiunii este necesară introducerea altor informaţii
400 - Comanda nu a fost acceptată, eroarea este temporară iar comanda poate fi reintrodusă
421 - Serviciul nu este disponibil şi are loc închiderea conexiunii de control. Acesta poate fi un răspuns la orice comandă, dacă serviciul este în curs de închidere.
425 - Nu se poate stabili conexiunea de date
426 - Conexiunea a fost închisă, transferul a fost oprit
450 - Acţiunea cerută nu poate fi aplicată. Fişierul nu este disponibil sau este deschis de altă aplicaţie.
452 - Acţiunea cerută nu a fost finalizată corect din cauza spaţiului insuficient de pe disc
500 - Eroare de sintaxă, comanda nu a fost recunoscută sau a fost prea lungă
501 - Eroare de sintaxă la parametri
502 - Comanda nu a fost introdusă
503 - Şir eronat de comenzi
504 - Comanda nu a fost introdusă pentru acel parametru
530 - Nu a avut loc o logare corectă
532 - Ai nevoie de un cont pentru stocarea fişierelor
550 - Acţiunea cerută nu a fost finalizată corect pentru că fişierul nu este disponibil
552 - Acţiunea a fost anulată pentru că a fost depăşit spaţiul alocat pentru stocare
553 - Acţiunea a fost oprită pentru că nu este acceptat numele fişierului.



foarte bine implementat, limitarea vitezei de transfer, un generator de parole, diferite conexiuni pe diferite porturi, suport pentru extinderea funcţionalităţii prin plugin-uri, un grafic al transferului realizat în timp real şi integrare cu programul mIRC. Pe situl **www.guildftpd.com** găseşti un forum de discuţii bine pus la punct. Singura problemă pe care am întâmpinat-o la folosirea lui a fost oprirea automată a serverului după modificarea anumitor opţiuni. Multe bătăi de cap puteau fi evitate prin introducerea unui mesaj automat de atenţionare la oprirea serverului. Oricum, ca parte negativă, aş mai menţiona şi o oarecare lipsă de intuitivitate la interfaţa de lucru. Recomand oricui citirea manualului (nu numai în cazul în care apare o problemă) pentru că este bine realizat şi cu siguranţă va lămuri multe aspecte legate de serverele FTP. (7, 9, 8, 9)

CONCLUZIE

Am testat aceste programe pentru a oferi o idee despre modul în care poţi configura un server FTP sub Windows; dintre ele poţi alege programul care corespunde cel mai mult cerinţelor tale (uşor de configurat sau complex). Pentru a evita problemele şi discuţiile pe tema financiară, am ales doar programe gratuite şi am precizat la fiecare situl web unde poţi descărca programul. Majoritatea siturilor pun la dispoziţie forumuri de discuţii pentru problemele care apar, cu toate acestea în final eu vă doresc FTP-uri cu cât mai puţine erori din lista alăturată! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Rezultatele testului
de servere FTP

Categorii	Ability Server 2.34	FreefloatF TP Server	Baby FTP Server 1.24	TYPSoft FTP Server 1.10	Fastream NETFile FTP 6.7	Cerberus FTP Server 2.16	Quick 'n Easy FTP Server 2.3	War FTP Daemon 1.6.7	CaesarFTP 0.99g	GuildFTPd 0.999.13
Uşurinţa folosirii	9	10	9	9	3	6	9	4	7	7
Numărul de opţiuni	0	0	0	2	6	5	6	8	9	9
Stabilitate	3	3	4	5	5	8	2	7	7	8
Caracteristici speciale	0	0	0	4	6	2	5	7	7	9
Scor final (media)	3	3,25	3,25	5	5	5,25	5,5	6,5	7,5	8,25

Cum să scrii fără să Te arzi?

Stocarea datelor a fost şi este o problemă încă de la începuturile calculatorului, întotdeauna ne întâlnim cu mesaje de genul: "not enogh disk space, disk is not empty, insufficient disk space" etc., pentru întâmpinarea acestor mesaje, mai demult foloseam dischete, cu timpul am început sa folosim CD-uri (între 650MB-700MB de stocare), iar mai nou DVD-uri (între 4,7 GB şi 8 GB). Problema este că, mulţi dintre noi deşi dispunem de unităţi optice de scriere nu cunoaştem prea multe detalii despre programele de scriere. Unii dintre noi şi-ar dori un scriitor de CD-uri însă nu ştiu cum să-l folosească sau chiar dacă îl au nu ştiu ce programe să instaleze. De aceea, în cadrul acestui articol vă voi prezenta toate modalităţile de scriere a unui Compact Disc. Chiar dacă pentru unii scrierea unui CD pare un coşmar, după studierea acestui articol vei reuşi să scrii/ştergi (CD-RW) orice fel de disc optic în orice condiţie. Pentru a înţelege mai uşor, dar şi pentru cei avansaţi în articol v-am prezentat două programe de scriere, unul util pentru toate tipurile de scriere şi celălalt conceput special pentru copierea discurilor protejate.

DVD sau CD?

Din ciclul: „m-am ars şi nu mai vreau!“ În ziua de azi nu mai este o noutate să ai acasă un CD-RW, însă o noutate rămâne încă DVD-+RW care nu se găseşte din abundenţă în calculatoarele personale. Unii s-ar întreba de ce aş avea nevoie de un DVD-+R. Simplu: pentru că poţi stoca 4,7 GB sau 8 GB (cele cu două straturi) de date pe un singur disc, poţi să vizionezi filme de înaltă calitate şi să asculţi muzică de înaltă calitate la 192 KHz faţă de 44 KHz pe CD-uri. Însă trebuie să ne gândim şi la alte părţi şi anume, cea financiară şi câţi au un cititor de DVD. Totul are un început aşa că, în curând sper ca mai toţi să dispunem de cel puţin un DVD-ROM acasă. Partea financiară…Un DVD-+RW acceptabil costă aproximativ 4 milioane fără TVA, pe când un CD-RW costă 1,4 milioane, iar un CD-ROM costă 600.000 lei inclusiv TVA. Alegerea oricum, e a ta!

CD-R, CD-RW

Sunt cinci tipuri principale de CD-uri scrise: cu date, audio, cu filme, cu software şi cele mixate. Cele cu date pot conţine: programe, fişiere de tip documente (doc, txt), fişiere de muzică (mp3, fişiere wav compresate) , filme de tip avi, mpg, wmv etc. Cele audio conţin piste care sunt inter-

pretate de CD playere ca şi sunet şi sunt redate asemenea. Aceste piste, pot fi copiate cu programe specializate pe discul calculatorului sub forma de fişiere cu extensia wav şi apoi pot fi scrise pe un alt CD audio sau se pot comprima în fişiere mp3. Cele cu filme sunt aşa numitele VCD (Video CD) sau SVCD (Super Video CD). VCD-urile se pot viziona pe un player VCD, DVD sau/şi pe calculator, la fel şi SVCD-urile însă acestea sunt destinate pentru cititoarele de VCD mai deosebite. De exemplu unele cititoare acceptă numai acest tip de format, însă această caracteristică este specificată în datele tehnice ale fiecărui player. Cele cu fotografii sunt asemănătoare cu cele VCD numai că, conţin numai imagini ce pot fi bineînţeles vizualizate şi pe un VCD player sau DVD player. Cele cu software conţin fişiere, şi diverse programe necesare programului respectiv. De obicei aceste discuri sunt protejate la copiere, iar pentru backup-ul acestora trebuie să folosiţi programe de scriere mai speciale cum ar fi CloneCD. Compact dicurile mixate sunt cele care au şi date şi piste audio, adică piesele muzicale se pot asculta pe un player obişnuit, iar datele se pot citi pe calculator. Datele pot fi fişiere de orice format (avi, exe, txt etc.).

Ce înseamnă înregistrare Disc-at-Once?

Înregistrarea Disc-at-Once îţi permite să scrii un disc fără a opri laserul între piste. Aceasta îţi permite un control complet al înregistrări. Adică, când înregistrezi un disc audio, vei putea stabili exact o pauză dintre piste (unii preferă să o elimine complet). Un alt beneficiu al înregistrării DAO este rezultatul unui disc care se poate utiliza ca şi master pentru duplicarea comercială (în masă) a lui (cunoscut şi sub numele de copiere prin presare). În acest mod nu poţi scrie discurile în mai multe sesiuni.

Ce înseamnă înregistrare Track-at-Once?

Înregistrarea în modul Track-at-Once înseamnă că unitatea de scriere scrie o pistă după care opreşte laserul, îl reporneşte şi începe scrierea următoarei piste. Aceasta face posibilă pauza dintre piste de aproximativ 3 secunde. Astfel, când o să asculţi discurile de muzică scrise în modul TAO, pauza dintre melodii va fi de 3 secunde sau, după caz, mai mult sau mai puţin.

Ce înseamnă multisession disc?

De multe ori nu avem nevoie de toată capacitatea CD-ului, ba chiar trebuie să scriem doar câteva documente care ocupă mai puţin de un MB. Astfel, opţiunea multisession ne oferă posibilitatea de a scrie pe disc mai multe piste cu diverse capacităţi (însă mai mici decât capacitatea totală a discului) la diverse momente, însă atenţie numai cu acelaşi program. Trebuie să ai în vedere faptul că, fiecare sesiune de pe disc pe lângă spaţiul ocupat la închiderea acesteia, se mai scriu încă 1,5 MB de informaţii care sunt necesare pentru funcţionarea pe o unitate cititoare normală.

Probleme ce pot apărea la citirea discurilor scrise în mai multe sesiuni

Principala problemă a discurilor scrise în mai multe sesiuni nu este înregistrarea lor, ci citirea lor. Discurile cu mai multe sesiuni trebuie scrise conform standardului Orange Book Part II, în care se precizează că acestea se pot scrie în formatul fizic CD-ROM sau CD-ROM XA. Nu contează care dintre ele; teoretic, se pot mixa ambele formate pe un singur disc. Conform standardului, când orice disc scris este introdus într-o unitate CD-ROM pentru a fi citit, ar trebui să vezi ultima sesiune scrisă de pe disc, indiferent în ce format a fost scris discul. Acest standard nu a fost înţeles şi a fost interpretat greşit de către industria CD-ROM-ului, din motive diverse. Înregistrarea multisession a fost implementată pentru prima dată de Kodak pentru CD-urile foto, pentru că o singură rolă de film foto în format digital nu ocupa un CD în format foto digital, în momentul în care adaugi un nou set de imagini pe CD-ul tău foto, noile fotografii sunt adăugate într-o sesiune nouă care este legată de anterioara sesiune, şi de aceea poţi să vezi toate pozele de pe disc, neavând importanţă câte sesiuni sunt pe disc. Pentru că CD-ul foto a fost primul motiv pentru producători ca să creeze unitatea de scriere multisession unii dintre ei au presupus că Kodak a folosit ca şi mod de scriere în multisession CD-ROM XA. Astfel, când unele unităţi optice văd că discul nu este XA, ele consideră discul că nu este unul multisession şi citesc doar prima sesiune de pe disc. Rezultatul va fi că discul cu mai multe sesiuni va fi citit ca disc cu o singură sesiune şi astfel o să se afişeze doar prima sesiune. Majoritatea programelor de scriere, scriu discurile multisession în formatul CD-ROM, după cum cere standardul Orange Book. Oricum programele de scriere actuale îţi permit să selectezi modul pe care îl doreşti, fie 1 sau 2. Însă discurile multisession scrise în modul 1 s-ar putea să nu fie citite corect de pe toate unităţile CD-ROM. Evident că este o problemă de comunicare între cei care fac programul de scriere şi producătorii de unităţi optice.

Soluţia

Majoritatea producătorilor de CD-ROM-uri au realizat de mult această problemă, şi de aceea au produs deja drivere care suportă citirea CD-urilor scrise multisession în ambele moduri (1 şi 2). Dacă scrii un disc în mai multe sesiuni şi acesta nu se poate citi pe o unitate optică, atunci aceasta este problema. Atunci trebuie să intri pe pagina de web a producătorului şi să faci un update de driver sau un update de BIOS (unele CD-ROM-uri nu dispun de această posibilitate şi în acest caz trebuie să-l trimiţi la producător). Însă, la ora actuală, nu prea cred că o să întâlniţi astfel de probleme la unităţile moderne de scriere, doar în eventualitatea că scrieţi o sesiune cu o marca de scriitor X şi cealaltă sesiune cu marca Y.



Programul meu de scriere poate copia discuri PlayStation?

Da, poate copia însă poţi juca jocurile respective doar prin introducerea CD-ului în Playstation. Pentru a putea juca de pe aceste CD-uri trebuie să instalezi în consolă un "cip" care trece peste schema de protecţie a CD-urilor copiate. Din păcate mai multe detalii nu o să vă putem relata!

Eroarea „buffer underrun“

Era des întâlnită în urmă cu 3-4 ani când scriitoarele de pe acea vreme nu aveau integrată soluţia împotriva acestei erori. Eroarea „buffer underrun“ este des întâlnită când hard discul din sistem nu "aprovizionează" scriitorul cu cantitatea de date cerută de acesta în fiecare moment al scrierii. Mai demult această problemă era rezolvată prin implementarea în scriitor a unui buffer mare (cache) de 8MB sau chiar mai mare. Actualmente, toate scriitoarele care se produc au protecţie la această eroare. Adică chiar dacă hard discul nu poate "alimenta" scriitorul cu date, acesta opreşte laserul în locul în care s-a întrerupt alimentarea cu date şi reporneşte după ce cache-ul scriitorului a fost umplut din nou de către hard disc. De aceea putem să mulţumim inventatorilor firmelor Ricoh şi Sanyo pentru această inovaţie.

Joliet şi Romeo

Eterna poveste de scriere a fişierelor cu nume lungi sau de dragoste?!?

Specificaţiile Joliet se ghidează după următoarea regulă: numele fişierelor sau al directoarelor să nu depăşească o mărime mai mare de 128 de octeţi, inclusiv cu extensia lor. Structura de directoare poate avea o adâncime mai mare de opt (directoare unul în altul). De asemenea, formatul suportă scrierea în mai multe sesiuni. Oricum, în practică nu am reuşit să scriu pe CD fişiere cu mai mult de 107 caractere cu tot cu extensie indiferent că au fost cifre sau litere. Hmm, cine are nevoie de mai mult?!? Mai ales că un SMS are 160 de caractere! 107 caractere înseamnă: "1234567890 1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234.txt". În programul Nero, restricţia Joliet îţi permite mai mult de 64 de caractere după cum spune programul, însă în trecut existau două tipuri de restricţii şi anume Joliet şi Romeo. Romeo îţi permitea să scrii fişiere cu până la 128 de caractere însă, numai cu majuscule.

Ce CD-R goale sa-mi cumpăr?

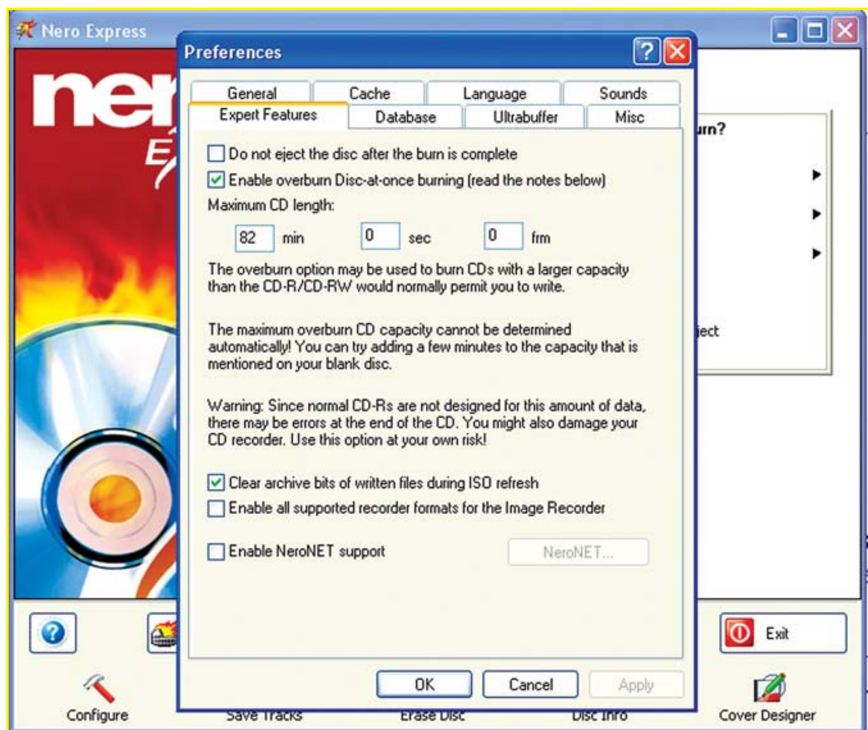
Eu vă recomand discurile de marcă precum: Philips, TDK, Memorex, Sony, Kodak. Însă mulţi dintre nu au fost încântaţi de discurile Verbatim, Ricoh, Traxdata, Maxell sau de cele mai ieftine.

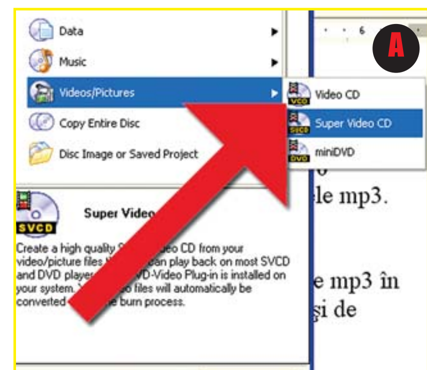
Cum pot să scriu peste capacitatea CD-ului meu de 650/700MB?

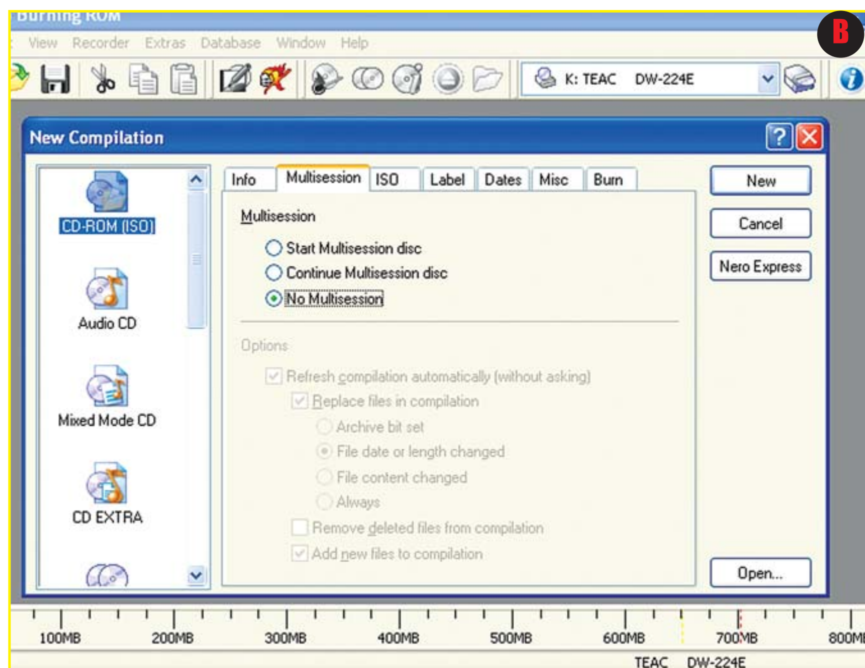
„Overburning“ este cuvântul magic pentru această soluţie. Programul Nero oferă o posibilitate foarte simplă de scriere a CD-urilor peste capacitatea lor de stocarea (vezi imaginea de mai jos). Această forţare presupune şi nişte riscuri, care sunt specificate în Nero. Astfel, este posibil să stricaţi scriitorul sau CD-ul (după caz) sau să nu poţi citi finele discului. Mulţi din cei care au testat programul şi scriitoarele nu s-au întâlnit cu probleme deosebite, sau cel puţin nu au păţit astfel de probleme. Oricum, e bine de luat în seamă avertismentul. Scriitorul normal are o limită de scriere maximă care poate depăşi cu 1 minut sau cu maxim 10 minute capacitatea unui CD obişnuit. Există un scriitor care suportă overburning până la 99 de minute (PleXWriter PX-W4012TS SCSI), însă din păcate nu ştiu unde l-ai mai putea cumpăra. Probabil pe situl (**plextor.be**) producătorului sau la dealerii din ţară. Oricum, această limită din păcate nu o poate detecta programul de scriere, ea trebuie testată!

Cum se scrie un CD sau CD-RW cu programul NERO

Pentru prezentarea exemplelor am folosit NERO Express versiunea 6.3.0.3. Programul Nero este foarte cunoscut şi folosit de majoritatea utilizatorilor care dispun de un scriitor optic. De asemenea, el se distribuie de obicei împreună cu unităţile optice de scriere. Ca orice producător de programe de scriere, Ahead a reuşit de-a lungul timpului să capteze atenţia multor utilizatori prin simplitatea şi organizarea



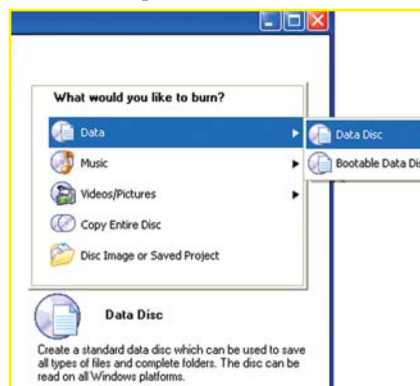


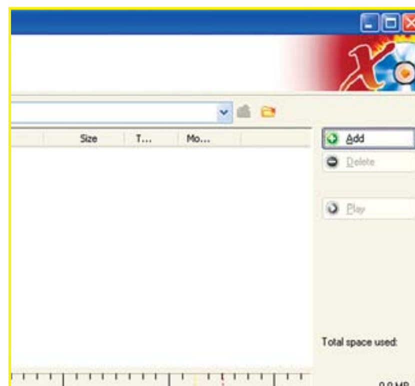


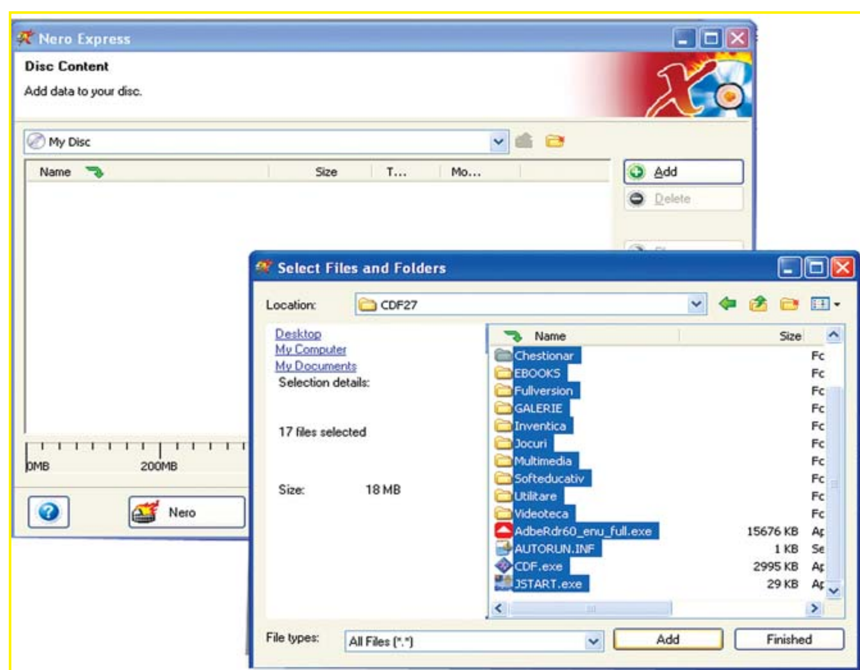
utilă a programului de scriere. Astfel, programul are două interfeţe: cea nouă este foarte primitoare şi mai uşor de utilizat (vezi imaginea A) iar cealaltă este cea clasică (vezi imaginea B). Pentru că, interfaţa "primitoare" este mai uşor de utilizat am decis să vă fac "prezentările" în această interfaţă.

Pentru a scrie un CD cu date

...selectează din Data>Data Disc, iar de la ADD poţi căuta şi selecta datele care urmează să le scrii. După adăugare, bara de jos vă va indica cât de mult ocupă datele adăugate din spaţiul discului. După care următorul pas, este fereastra de configurare a scrierii în care poţi denumi eticheta CD-ului, seta viteza de scriere, de preferabil 12x viteze, pentru ca discul tău să poată fi citit şi de CD-ROM-urile mai vechi sau mai pretenţioase, deşi unităţile de marcă (ex.: Plextor, Teac, Sony) scriu bine şi la viteze mai mari. Atenţie! Scrierea la viteze mari (24x, 32x, 48x etc.) reduce calitatea citirii respectivului CD pe o altă unitate optică sau chiar şi respectiva unitate în unele cazuri. Dacă dispui de un calculator mai slab şi/sau de un CD-RW (fără protecţie la eroarea „buffer underrun“) atunci, este bine să determini viteza maximă (prin simpla bifare a căsuţei „Determine maximum speed“) de scriere pe care o poate realiza sistemul tău. Simularea (căsuţa „Simulation“) scrierii este un proces foarte asemănător cu scrierea discului, însă cu ajutorului acestei opţiuni poţi verifica dacă sistemul tău poate furnizează o cantitate suficientă şi constantă de date de-a lungul scrierii, îţi recomand această verificare dacă ai un calculator mai slab, sau dacă ai stricat în ultima vreme multe CD-uri cu scriitorul tău. De asemenea tot din această fereastră, poţi seta şi numărul copiilor, dacă de exemplu ai de copiat un CD cu aceleaşi date nu este nevoie să repeţi procesul de adăugare şi scriere, ci pur şi simplu setezi numărul copiilor identice din acest meniu. Din păcate acest număr este limitat la 100 de copii identice! Însă dacă doreşti să scrii un disc cu mai multe sesiuni trebuie doar să bifezi butonul corespunzător („Allow files to be added later“). Pentru a verifica dacă s-au scris corect datele de pe CD, trebuie să bifezi butonul („Verify data on disc after burning“). Metoda de scriere se alege automat în funcţie de tipul CD-ului (o singură sesiune sau mai multe sesiuni) sau o poţi alege manual. După configurarea acestor setări poţi începe procesul de scriere prin apăsarea butonului BURN.

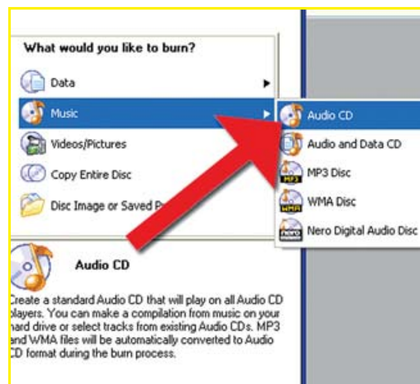






Scrierea discurilor Audio

Se selectează meniul MUSIC şi AUDIO CD după care se adaugă de la ADD fişierele de muzică care de obicei sunt cele cu extensia „mp3“ sau „wav“. În cadrul acestei ferestre mai aveţi două opţiuni şi anume: „normalize all audio files“ - această opţiune prelucrează toate fişierele pentru ca acestea să



aibă acelaşi volum al sonorului; în general fiecare CD este produs de o altă casă de discuri, iar aceste discuri diferă prin nivelul sonor la care au fost înregistrate, astfel această opţiune va face ca toate piesele de pe disc să sune la fel din punct de vedere al nivelului de volum; „no pause between tracks“ - vă scuteşte să setaţi opţiunea „disc-at-once“, şi înregistrează discul fără pauza clasică de 3 secunde între piesele muzicale. Dacă adăugaţi fişiere „mp3“, acestea vor fi decomprimate pe parcursul scrierii, însă nu vă garantez calitatea decompresării făcută de programul Nero. Am păţit de multe ori, ca piesele pe care le-a decomprimat programul Nero să nu aibă volum. Pur şi simplu erau piese fără sunet. De aceea, pentru decomprimare îţi recomand să foloseşti programul Quintessential sau Winamp.

Procedura de decomprimare în programul Quintessetial v4.51

Se adugă fişierele mp3 (vezi imaginea A) după care apasă butonul drept al mouse-ului şi configuraţi directorul în care să vă decompreseze fişierele, de la convert>encode settings (vezi imaginea B). Şi din meniul Encoder>Output files poţi (din dreapta ferestrei) să setezi directorul în care să se decompreseze. După această setare, ieşi din meniul de configurare, şi apasă clic dreapta şi întră la „convert>convert all to>wav“ (vezi imaginea C) pentru a decompresa fişierele în formatul wav.





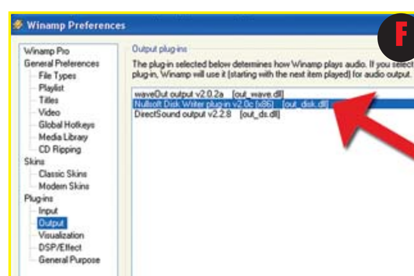


Procedura de decomprimare în programul Winamp 5:

Adaugi fişierele mp3 dorite (vezi imaginea D) după care se intră în meniul Options>Preferences (vezi imaginea E) şi se selectează Plug-ins>Output>Nullsoft Disk Writer plug-in 2.0 (vezi imaginea F) şi se configură directorul în care se vor





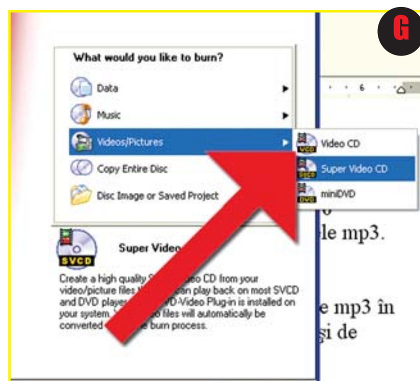


decompresa fişierele mp3. După care se iese din acest meniu şi se apasă butonul play.

După decompresarea fişierelor mp3 în formatul wav acestea se adaugă la fel ca şi cele mp3 în programul Nero şi se trece în următoarea fereastră unde se setează viteza de scriere şi de acolo apeşi BURN pentru scrierea CD-ului audio.

Scrierea CD-urilor cu filme pentru playerele VCD/SVCD

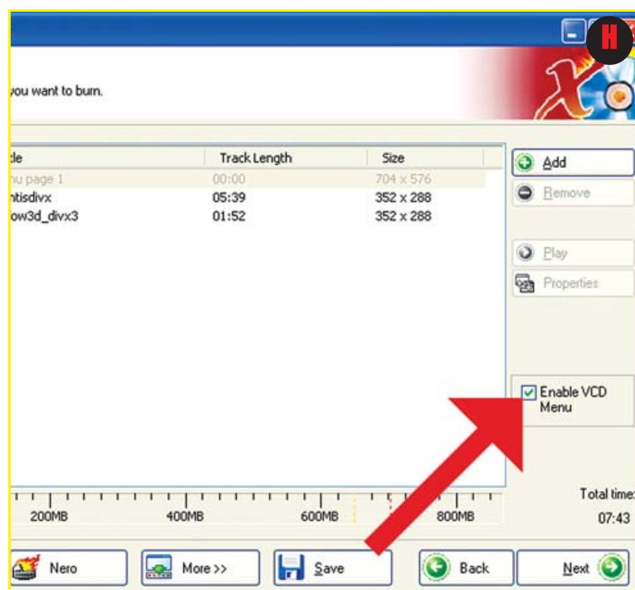
Se selectează din meniu Video/Pictures>Video CD sau Super Video CD (după caz) (vezi imaginea G) se adaugă fişierele în format video digital (mpg, avi etc.) după care opţional poţi să crezi un meniu Video CD-ului. Dacă nu vrei ca VCD-ul tău să aibă meniu poţi pur şi simplu să începi scrierea. Programul va converti automat fişierul video în formatul DAT specific VCD-urilor. Pentru a crea meniul trebuie să bifezi (vezi imaginea H) Enable VCD Menu. În următoarea (vezi imaginea I) fereastră poţi să setezi layout-ul (adică numărul de filme afişate pe o pagină), această facilitate permite pornirea independentă a fiecărui film de pe

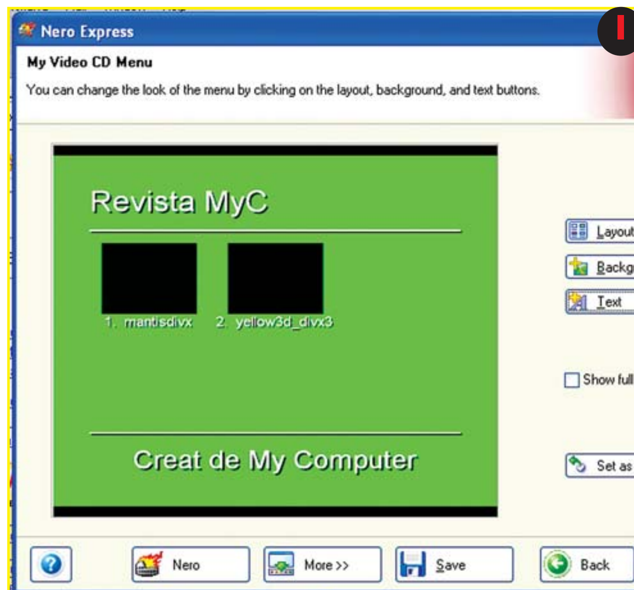


VCD/SVCD, numele VCD/SVCD-ului. Background-ul acestuia poate fi o culoare sau o imagine care se poate alege de pe hard disc. După aceste setări poţi începe scrierea SVCD/VCD-ului.

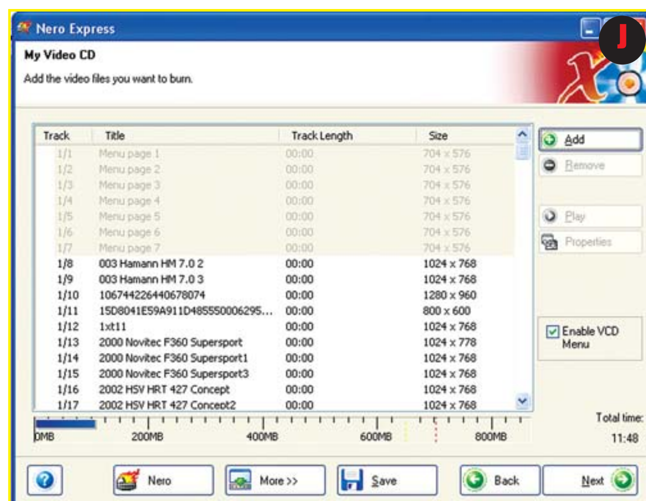
Scrierea CD-urilor cu imagini ce se pot viziona pe un VCD/SVCD sau DVD player.

Acest procedeu nu diferă cu mult faţă de scrierea VCD-urilor. Se selectează din meniu Video/Pictures>Video CD, după care se adaugă imaginile digitale (fişierele cu extensia jpg, tif, pcx, jpeg etc.). Aşa arată fereastra după adăugarea imaginilor (vezi imaginea J). Dacă se optează pentru meniu se bifează butonul Enable VCD Meniu, şi atunci în următoarea fereastră poţi să configurezi meniul astfel: (Layout) aranjarea în pagină: (vezi imaginea K) - să afişeze în meniu 6,8,12 sau 15 imagini sau să afişeze text cu numele imaginilor (centrat, pe două coloane, aliniat la stânga sau în diagonală) (vezi imaginea L). De asemenea, poţi modifica titlul de sus şi cel de jos. Aşa o să arate meniul CD-ului după scriere (vezi imaginea L), se poate vizualiza dacă apeşi pe butonul „Show Full screen Menu“. După ce ai făcut aceste setări poţi începe scrierea CD-ului.











Scrierea CD-urilor cu software

Majoritatea CD-urilor cu software sunt protejate, de aceea poţi folosi programul CloneCD.

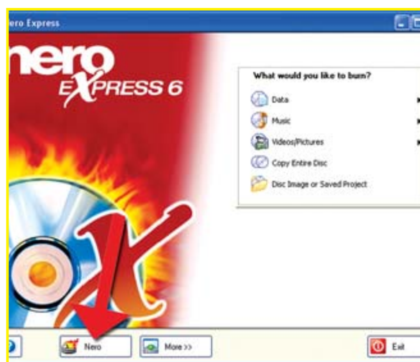
De asemenea, programul se poate folosi şi pentru copierea tuturor CD-urilor cu "probleme" la copiere.

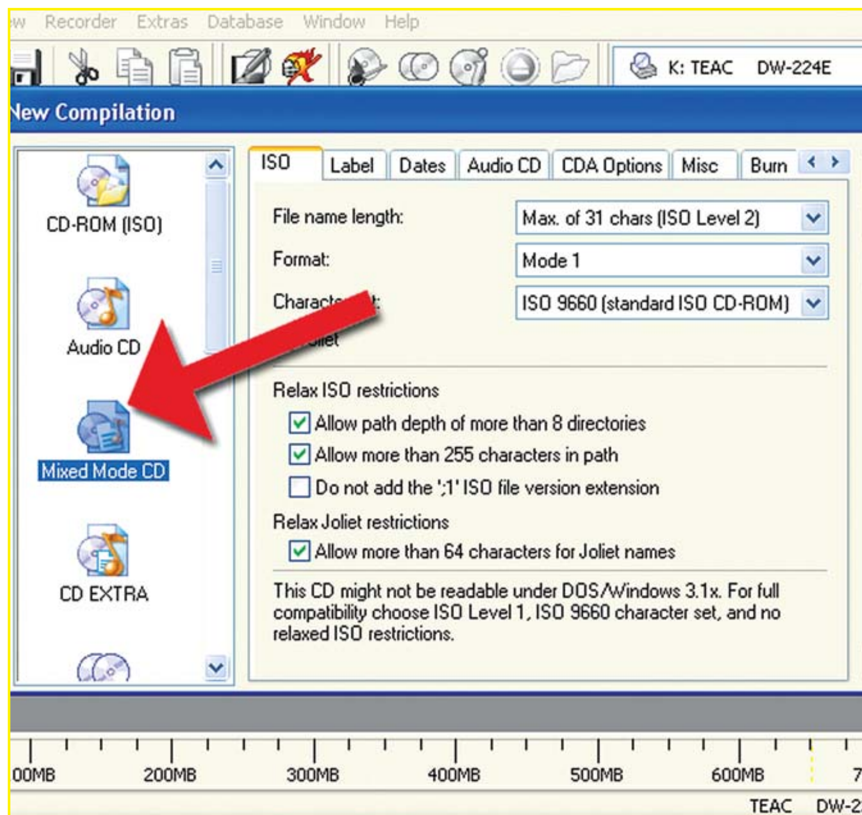
Programul este foarte simplu şi uşor de utilizat. Vezi mai jos descrierea procedeului de copiere.

Discurile mixate conţin date şi piste audio.

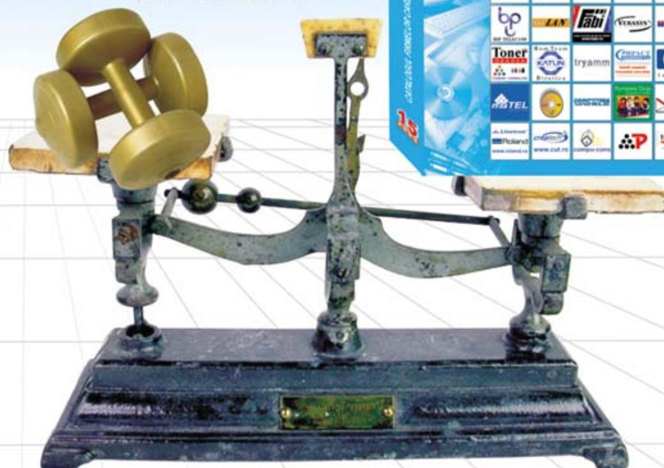
Astfel discul se poate asculta pe un CD player şi datele de pe acesta se pot citi pe o unitate CD-ROM. Pentru crearea unui disc mixat trebuie să intraţi în vechea interfaţă, să apăsaţi iconul Mixed Mode CD, după care poţi să adaugi separat piesele audio şi datele, fiecare în fereastra specifică. În final, vă urezm "ardere uşoară"! ■

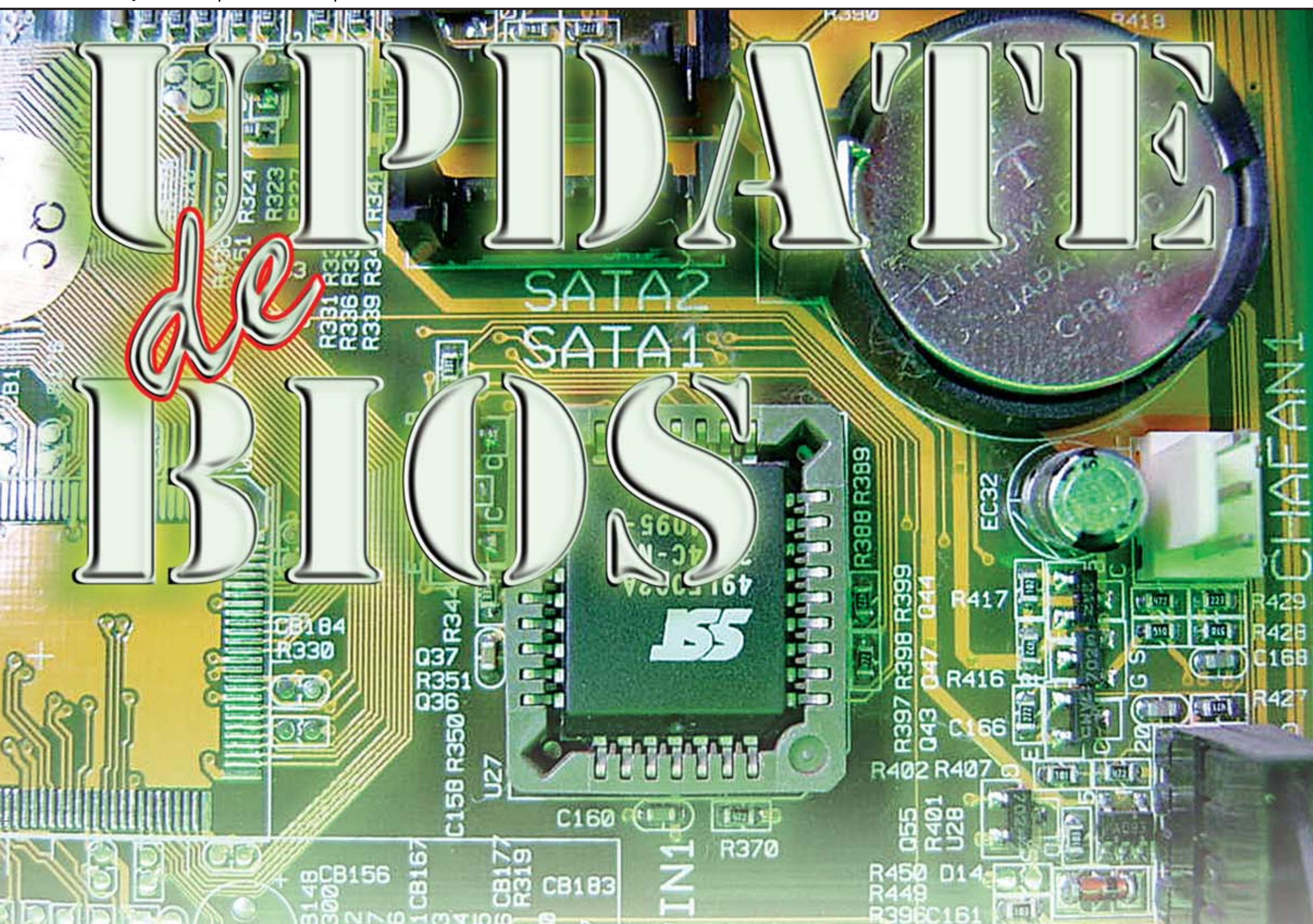
Dorel Puchianu
dorel@myc.ro









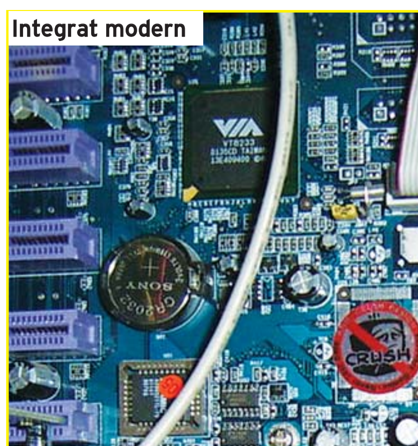


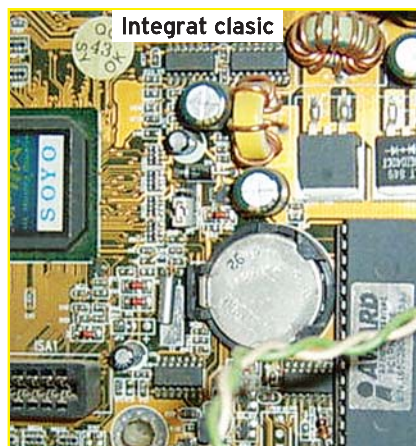
UPDATE de BIOS

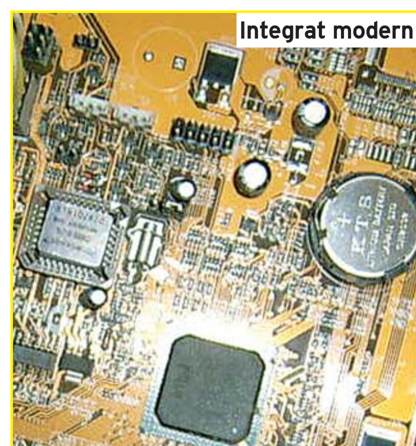
Pentru unii dintre noi cuvântul BIOS sună foarte familiar, însă mulţi sunt cei care nu ştiu ce este un BIOS, sau ştiu şi ar dori să îl optimizeze, sau pur şi simplu vor să fie la curent cu ultimele "fix"-ări pe care producătorul plăcii de bază le-a realizat prin corectarea problemelor sesizate de către utilizatori. Oricum tehnologia de astăzi a avansat atît de mult, încât poţi să-ţi updatezi BIOS-ul direct de pe internet, fără a crea o dischetă de boot sau alte minunăţii. Cea mai interesantă metodă de updatare am remarcat-o, de curând, la plăcile Gigabyte: fără să boot-ezi în vreun sistem de operare, e suficientă simpla intrare în BIOS, apoi introduci în unitate discheta pe care ai fişierul cu noul BIOS şi pur şi simplu actualizezi BIOS-ul chiar din el!

Ce este BIOS-ul?

Este un software care rămâne permanent înregistrat pe un cip caflat pe placa de bază. Când porneşti calculatorul, programul BIOS se iniţializează, verifică hardware-ul din sistem şi se asigură că toate componentele principale ale sistemului sunt prezente şi funcţionează corespunzător. De exemplu, se asigură că sistemul dispune de placă video, procesor, memorie RAM, iar sursa de tensiune alimentează componentele cu voltajul corespunzător. Dacă există probleme, atunci utilizatorul este avertizat (informat) prin coduri sonore (bipuri) care evidenţiază problema respectivă. Mai mult decât atât, la plăcile Epox, de exemplu , există un display LCD cu două cifre, care identifică problema printr-un cod care se regăseşte descris în manualul plăcii. E bine dacă ai o asemenea placă atunci când ai probleme, altfel te chinui să descifrezi bipurile plăcii! Dacă totul este OK, pe monitor se vor afişa informaţii uzuale ale sistemului respectiv. În continuare, BIOS verifică memoria RAM, detectează alte componente hardware, configurează dispozitivele sistemului, indentifică unitatea de boot-are şi reţine locul unde se află sectorul de boot pe respectiva unitate, după care se trece la secvenţa de lansare şi bootare a sistemului de operare.


Integrat modern


Integrat clasic


Integrat modern

Ce înseamnă a updata (flashing, en.) BIOS-ul?

Softul BIOS este asemănător cu alte programe. Există noi versiuni de BIOS disponibile pe siturile producătorilor de plăci de bază (www.abit.com.tw, www.gigabyte.com.tw, www.asus.com.tw etc.) care conţin update-uri, îmbunătăţiri, funcţii noi, fix-uri pentru erori anterioare. Procesul de reprogramare al BIOS-ului este un pic diferit decât upgradarea regulară a soft-ului instalat în calculator. Soft-ul BIOS, după cum am mai spus, nu este stocat pe hard disc, ci într-un cip de pe placa de bază. Pentru a şterge programul din cip a-l reprograma, trebuie să foloseşti un program special numit "awdflash" sau "aflash" (sau ceva asemănător).

Cele mai cunoscute motive care obligă utilizatorii să-şi reprogrameze BIOS-ul!

Suportă noi procesoare - BIOS-urile mai vechi nu suportă procesoarele noi, spre exemplu plăcile de bază care au soclul 478 şi au fost concepute pentru procesoarele Northwood (Intel Pentium 4), cu un upgrade de BIOS, vor suporta şi noile procesoare Prescott concepute pentru acelaşi soclu. Sau nu suportă procesoare cu viteze mai mari de tact, pentru că, de multe ori, poţi păţi ca procesorul tău Intel de 3 GHz să fie recunoscut ca unul de 2 GHz (de exemplu).

Suportă hard discuri mai mari - Am un Pentium III, însă pe acesta nu puteam să instalez un hard disc mai mare de 127 GB. După un update de BIOS, acesta suportă şi unităţile de 200GB.
În cazul plăcilor de bază actuale, nu cred că mai există asemenea situaţii, însă dacă întâlniţi o astfel de problemă vă recomand un update de BIOS.

Erori "fix"-ate - BIOS-ul conţine caracteristici principale şi opţiuni, însă unele dintre ele nu funcţionează corespunzător. Oricum, după ce problema a fost descoperită de producător (sau de un client care trimite un e-mail producătorului), acesta o va corecta printr-un nou BIOS. De exemplu, un prieten nu putea să-şi instaleze o tastatură USB la calculatorul lui, având o placă de bază ABIT NF7 V 2.0, datorită faptului că la fiecare a doua repornire, mausul pur şi simplu nu mai funcţiona...
Din păcate, au trecut 9 luni până când producătorul plăcii a reuşit să corecteze această problemă într-o nouă versiune de BIOS. Oricum, aproape toate problemele legate de hardware se pot rezolva printr-un update de BIOS. Chiar şi CD-ROM/DVD-urile au BIOS, nu mai vorbesc de plăcile PCI SCSI sau de componentele performante, toţi producătorii acestor componente îşi iau o marjă de siguranţă şi încorporează pe dispozitivul lor un BIOS în care au şansa de a corecta posibilele probleme ce ar putea să apară după vânzarea produsului, sau pur şi simplu pot să optimizeze produsul.

Problemele care pot apărea în cazul upgradării BIOS-ului

După cum îţi spuneam mai devreme, BIOS-ul este o componentă vitală a calculatorului. Dacă BIOS-ul nu funcţionează, calculatorul nu poate să boot-eze, nu poate porni.

De aceea este important să îţi updatezi corect BIOS-ul. Dacă ai greşit, adică dacă resetezi (sau se întrerupe curentul) în momentul în care "flash"-uieşti cipul, sau BIOS-ul pe care încerci să-l scrii este defect sau necorespunzător, atunci să ştii că ţi-ai distrus permanent BIOS-ul, astfel placa ta va fi în imposibilitatea de a mai porni vreodată, practic nu mai vezi nimic pe ecran!

De aceea, nu risca să updatezi BIOS-ul, dacă nu ştii exact cum trebuie să procedezi, sau nu încerca să-l rescrii cu cine ştie ce versiune ai găsit pe net, din alte surse neverificate şi neoficiale, sau versiuni beta etc.!

Cum poţi reface un BIOS distrus?

Dacă ţi-ai defectat BIOS-ul, e de rău, pentru că sistemul tău practic nu mai porneşte, nu-l mai poţi folosi.

Soluţiile sunt multiple: fie să înlocuieşti cipul de pe placa de bază cu unul nou, sau să mergi la o firmă specializată care îţi va rescrie cipul de pe placă cu versiunea de BIOS pe care o doreşti tu.

Pentru înlocuire, trebuie să vorbeşti cu producătorul plăcii respective, care poate o să-ţi trimită un nou cip sau te va invita să îţi cumperi altă placă de bază (în cazul cel mai grav!) pentru că el, de obicei, nu produce cipuri BIOS suplimentare!

Pentru a instala noul cip, trebuie să-l îl scoţi cu grijă pe cel vechi şi să-l înlocuieşti cu cel nou. Sau îl poţi rescrie pe cel stricat la un prieten care aceeaşi placă de bază, ceea ce este riscant, însă este posibil! Adică, după ce a boot-at calculatorul de pe discheta pe care se află BIOS-ul corect, cipul se scoate (în timp ce funcţionează calculatorul) de pe placă şi se introduce în soclu cipul defect, care se reprogramează. Cipul este folosit doar la pornire; după ce se încarcă sistemul de operare, BIOS-ul nu mai este folosit, decât dacă se apelează la un utilitar care citeşte sau scrie anumite date. Cu toate acestea, dacă vrei să încerci eu nu îţi garantez reuşita (riscurile îţi

aparţin)! Practic, odată am stricat (l-am scris cu un BIOS greşit) un cip al unei plăci PCI SCSI şi pur şi simplu placa nu mai funcţiona, iar pentru a rezolva această problemă am fost nevoit să scot BIOS-ul de pe ea, şi am pornit calculatorul cu placa SCSI fără cip BIOS. Sistemul a recunoscut-o, am intrat în modul dos, de unde puteam rescrie BIOS-ul, şi în timp ce mergea am înfipt cipul BIOS în soclu şi am pornit programul de rescriere a BIOS-ului şi am scris cu succes BIOS-ul, iar după aceea placa SCSI a funcţionat corespunzător. Aşadar să trecem la fapte! Eu v-am prezentat mai jos cum poţi face update de BIOS la trei plăci de bază, actuale, însă update-ul de BIOS diferă de la placă la placă, de aceea eu vă recomand să citiţi pe sit-urile producătorului toată documentaţia şi toate sfaturile care vă sunt date pentru a încheia cu succes acest proces! Oricum dacă aveţi nelămuriri nu evita să-mi scrii sau să confrunţi forumurile de specialitate!

Ce ai nevoie pentru a updata/flash-ui BIOS-ul?

I. În primul rând trebuie să îţi identifici placa de bază (în cazul în care nu o cunoşti!) şi versiunea de BIOS sau data acestuia.

II. După identificare intri pe sit-ul producătorului de obicei la secţiunea download > BIOS şi cauţi BIOS-ul corespunzător plăci de bază, după identificare îl descarci.

III. După descărcare, citeşti fişierul-text anexat (de obicei readme.txt) sau instrucţiunile de pe sit, care uzual sunt oferite împreună cu utilitarul de flash şi cu noul BIOS pentru a şti cum trebuie să procedezi când updatezi BIOS-ul plăcii respective.

IV. După care creezi o dischetă-sistem şi copiezi fişierele pentru flash-uirea BIOS-ului pe aceasta.

V. Boot-ezi de pe dischetă şi scrii secvenţa pentru updatarea BIOS-ului pe care ai găsit-o în fişierul anexat pachetului descărcat sau pe situl producătorului.

I. În primul rând trebuie să îţi identifici placa de bază (în cazul în care nu o cunoşti!) şi versiunea BIOS-ului sau data acestuia (3 plăci de bază)

Notă: am luat ca exemplu trei plăci de bază însă trebuie să ai în vedere că BIOS-ul plăcii tale de bază poate fi diferit de cele prezentate mai jos!

Majoritatea plăcilor de bază sunt echipate cu BIOS-uri produse de compania AMI sau Award.

Ambele tipuri de BIOS se identifică şi verifică placa de bază la pornirea calculatorului cu ajutorul unui număr care descrie caracteristicile plăcii de bază.

Pentru a observa acest număr trebuie să apeşi Pause/Break.

Pentru a continua apasă tasta space. Sau pentru a identifica din sistemul de operare BIOS-ul, descarcă de la adresa **http://www.esupport.com/biosagent/index.cfm** programul BIOS Agent, care îţi afişează toate informaţiile pe care ai nevoie să le cunoşti despre BIOS. Iar cu programul EVEREST Home (fost AIDA 32 Enterprise System Information), pe care l-am publicat în mai multe versiuni pe CD-ul revistei, sau îl poţi găsi la adresa: **http://www.lavalys.com/index.php?page=product&view=1&subpage=5** poţi identifica numele plăcii de bază.

Aşadar, de-a lungul articolului, voi lua ca exemplu trei plăci de bază şi anume Soyo P4I865PE Plus Dragon2, Gigabyte GA-7N400E şi ASUS.

În continuare, las imaginile să vă prezinte paşii necesari actualizării BIOS-ului.

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

Identificarea în cazul plăcii Soyo P4I865PE Plus Dragon2

Fisier Vizualizare Rapoarte Preferinte Ajutor
Raport

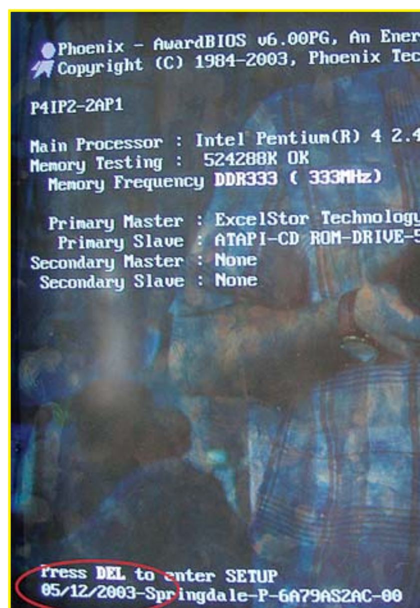
Categoria | Favorites
EVEREST v1.10.106
Computer
Placa de baza
Procesor
CPUID
Placa de baza
Memorie
SPD
Chipset
BIOS
Sistemul de Operare
Server
Video
Multimedia
Stocare
Reteaua locala
DirectX
Dispozitive
Software
Configuratie
Benchmark

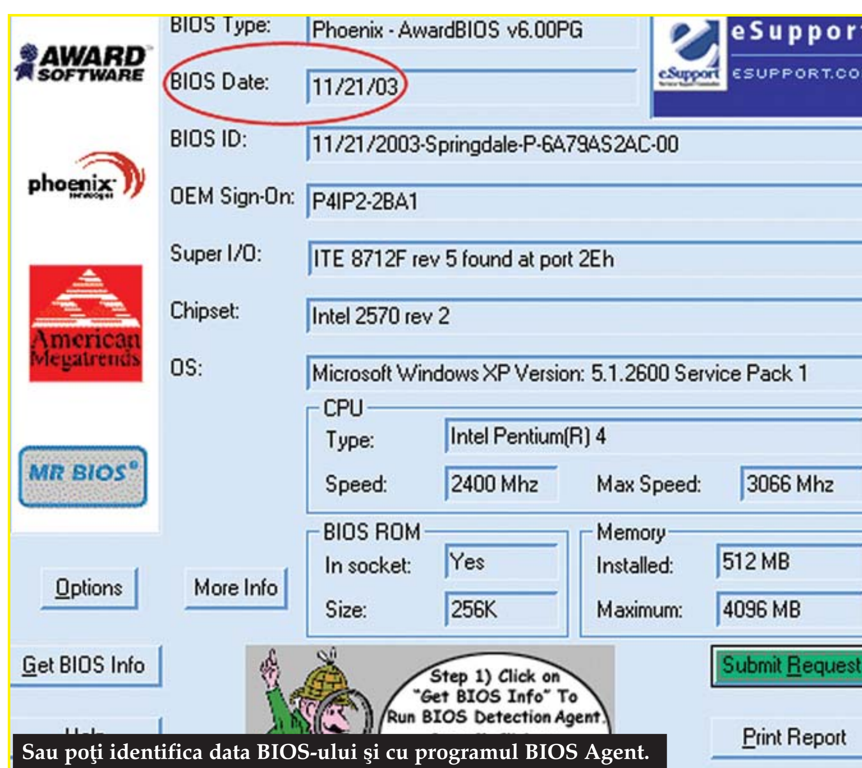
Elementul	Valoare
Atribute placa de baza	
ID placa de baza	11/21/2003-Springdale-P-6A79AS2AC-00
Numele placii de baza	Soyo P4I865PE Plus DRAGON 2
Atribute Front Side Bus	
Tip bus	Intel NetBurst
Latime Bus	64 bit
Ceas real	133 MHz (QDR)
Ceas efectiv	533 MHz
Largimea de banda	4267 MB/s
Caracteristici bus memorie	
Tip bus	Dual DDR SDRAM
Latime Bus	64 bit
Ceas real	167 MHz (DDR)
Ceas efectiv	333 MHz
Largimea de banda	5333 MB/s
Caracteristici bus chipset	
Tip bus	Intel Hub Interface
Latime Bus	8 bit
Ceas real	67 MHz (QDR)

Placa de baza | Local | Copyright (c) 200

În dreapta-sus se poate observa identificarea plăcii cu programul EVEREST Home Edition. Programul se instalează în limba română, dacă Regional and Language Settings este setat pe Romanian. Intră în meniu la placă de bază> placă de bază şi acolo găseşti denumirea plăcii tale de bază.

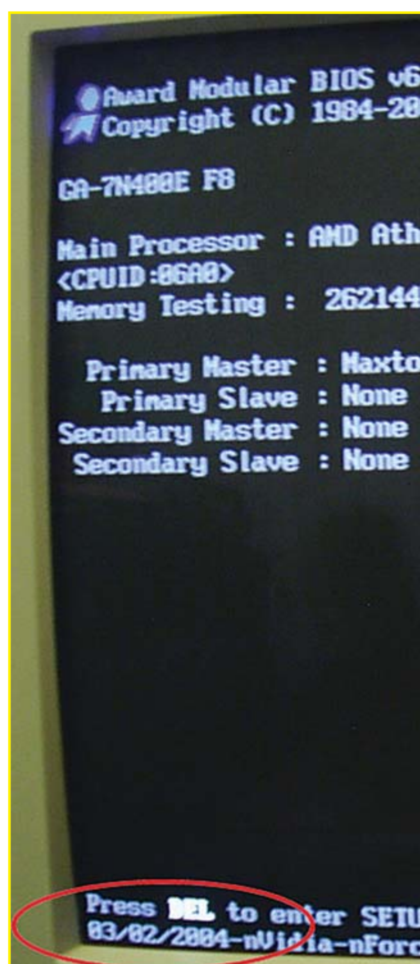
În stânga imaginii jos poţi identifica data BIOS-ului care este 11/21/2003, iar pe situl producătorului poţi găsi o versiune mai recentă a acestui BIOS.

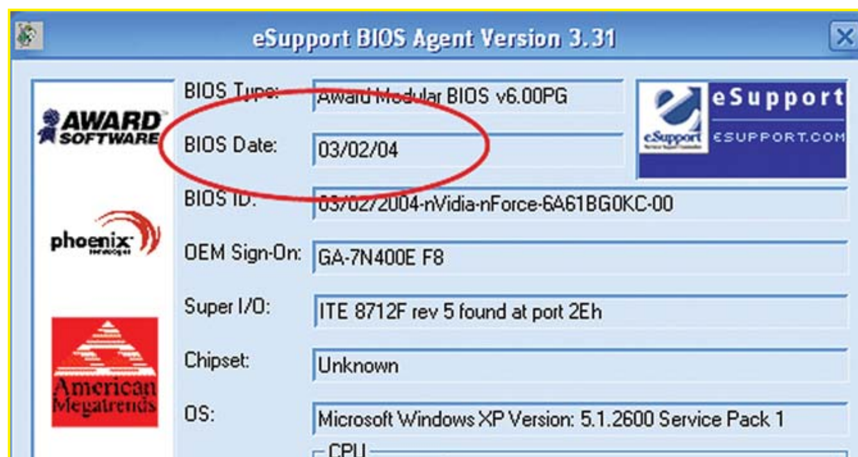


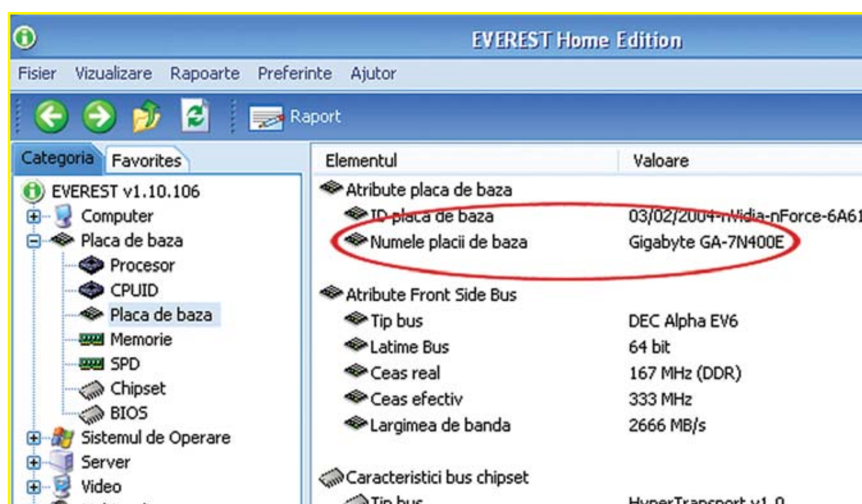


Sau poţi identifica data BIOS-ului şi cu programul BIOS Agent.

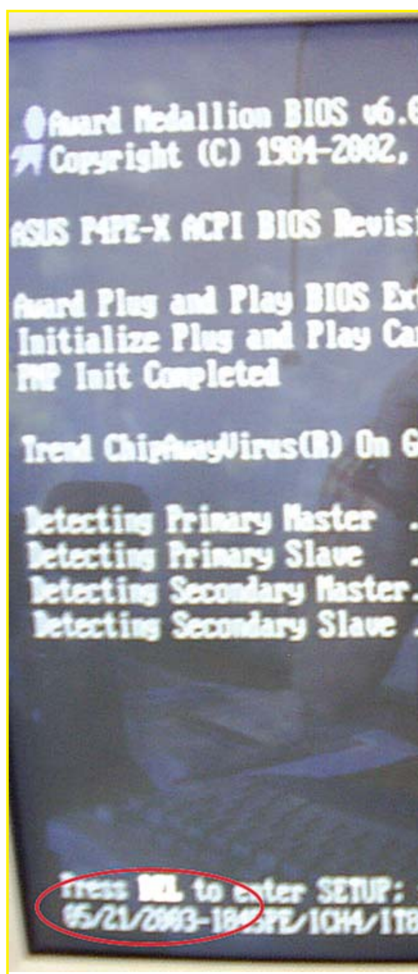
Identificarea în cazul plăcii Gigabyte GA-7N400E







Identificarea în cazul plăcii ASUS P4PE-X



eSupport BIOS Agent Version 3.31

BIOS Type: Award Modular BIOS v6.0
BIOS Date: 05/21/03
BIOS ID: 05/21/2003-I845PE/ICH4/IT8708-P4PE-X
OEM Sign-On: ASUS P4PE-X ACPI BIOS Revision 1004
Super I/O: Unknown
Chipset: Intel 2560 rev 3
OS: Microsoft Windows XP Version: 5.1.2600 Service Pack 1

Field	Value
Motherboard Properties	
Motherboard ID	05/21/2003-I845PE/ICH4/IT8708-P4PE-X
Motherboard Name	Asus P4PE-X
Front Side Bus Properties	
Bus Type	Intel NetBurst
Bus Width	64-bit
Real Clock	133 MHz (QDR)
Effective Clock	533 MHz
Bandwidth	4266 MB/s
Memory Bus Properties	
Bus Type	DDR SDRAM
Bus Width	64-bit
Real Clock	167 MHz (DDR)

II. După identificare, intri pe situl producătorului (de obicei la Downloads > BIOS) şi cauţi BIOS-ul corespunzător plăcii de bază, după identificare îl descarci. De asemenea, descarci şi utilitarul de programare a BIOS-ului (în cazul în care nu este inclus în pachetul în care este fişierul .BIN adică noul BIOS - nu este neapărat să aibă extensia .BIN)!

Soyo P4I865PE Plus Dragon2

Situl producătorului Soyo (www.soyo.com.tw)



Selectarea BIOS-ului corespunzător plăcii de bază Soyo P4I865PE Plus Dragon2

Descărcarea ultimei versiuni de BIOS este vitală!

De obicei, fişierul pe care îl descarci de pe situl producătorului pentru programarea BIOS-ului conţine şi utilitarul de programare (de exemplu în acest caz: Awdflash.exe); oricum producătorii îţi dau şi legătura HTML către acest fişier sau îl includ împreună cu fişierul .bin (noul BIOS).

În acest caz fişierul descărcat (865l2ba1.exe), care conţine fişierul cu noul BIOS care are extensia .BIN (865L2aa1.BIN) cât şi utilitarul de updatare a BIOS-ului (Awdflash.exe)!

ASUS P4PE-X

Situl producătorului ASUS (www.asus.com.tw)

Aici trebuie să ştii dacă soclul plăcii de bază este 478. Procesoarele actuale Pentium 4 folosesc soclul 478, iar procesoarele Athlon XP folosesc soclul A!

Selectarea BIOS-ului corespunzător plăcii de bază ASUS P4PE-X

Descărcarea ultimei versiuni de BIOS. Trebuie să descarci şi fişierul de ştergere/programare a noului BIOS (Aflash.exe în acest caz)!

Gigabyte GA-7N400E

Situl producătorului Gigabyte (www.giga-byte.com)

Selectarea plăcii de bază Gigabyte GA-7N400E

Selectarea celei mai recente versiuni de BIOS şi descărcarea acesteia

III. După descărcare citeşti fişierul text anexat (sau instrucţiunile de pe sit) care de obicei sunt împreună cu utilitarul de flash şi cu noul BIOS pentru a şti exact cum trebuie să procedezi când updatezi BIOS-ul plăcii respective

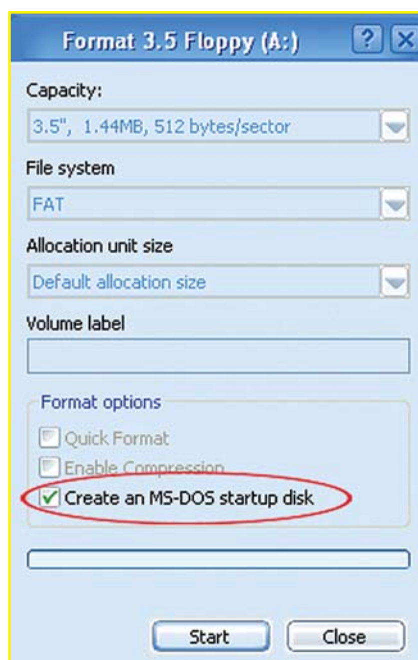
Să luăm cazul plăcii **Soyo P4I865PE Plus Dragon2.**

În pachetul descărcat Soyo nu oferă nici o indicaţie, totuşi înainte de descărcare (pe sit) există detalii remarcabile în care se explică exact cum să-ţi faci update la BIOS.

În cazul plăcii **ASUS P4PE-X** de pe sit se descarcă separat utilitarul de programare şi separat fişierul în care se găseşte noul BIOS. Alături de Utilitar se găseşte un fişier text readme.txt în care se explică pas cu pas cum trebuie efectuată updatarea BIOS-ului. La **Gigabyte GA-7N400E** lucrurile sunt mult mai simple, după despachetarea pachetului downloadat în el se află un fişier autoexec.bat care execută automat după bootarea secvenţa de updatare a BIOS-ului.

IV. După care creezi o dischetă de sistem şi copiezi fişierele pentru programarea (flash-uirea) BIOS-ului pe aceasta

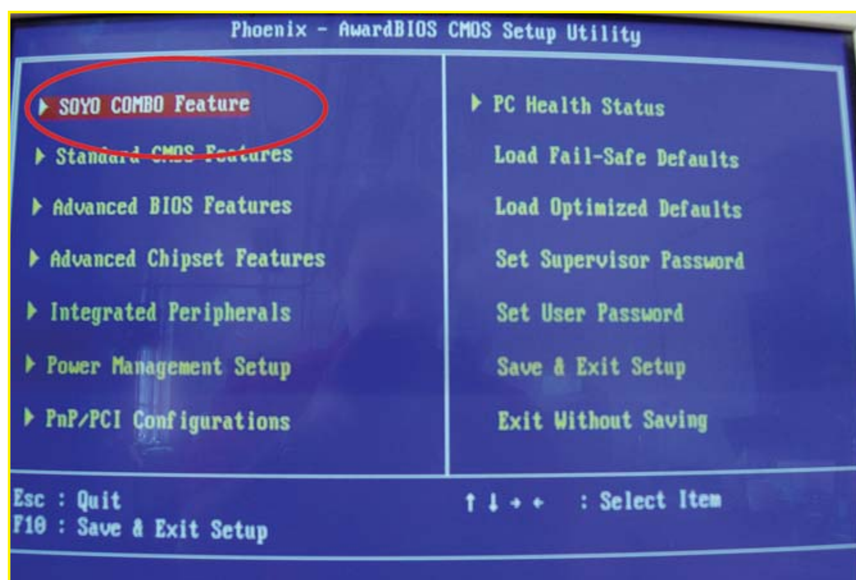
Formatarea dischetei şi crearea sectorului de boot



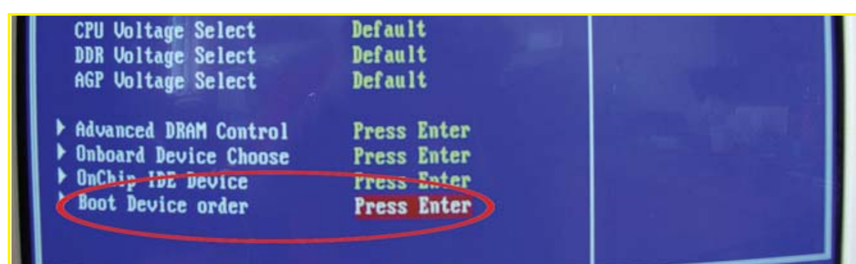
În continuare, trebuie să copiezi pe dischetă fişierele descărcate, necesare pentru programarea noului BIOS.

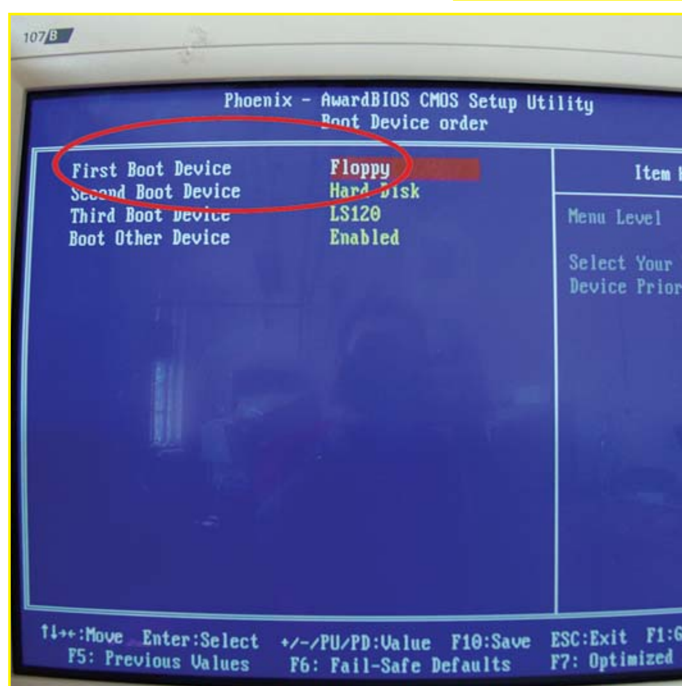
V. Bootezi de pe dischetă şi scrii secvenţa pentru updatarea BIOS-ului pe care ai găsit-o în fişierul text anexat sau pe situl producătorului.

Procedura de updatare a BIOS-ului în cazul plăcii Soyo P4I865PE Plus Dragon2

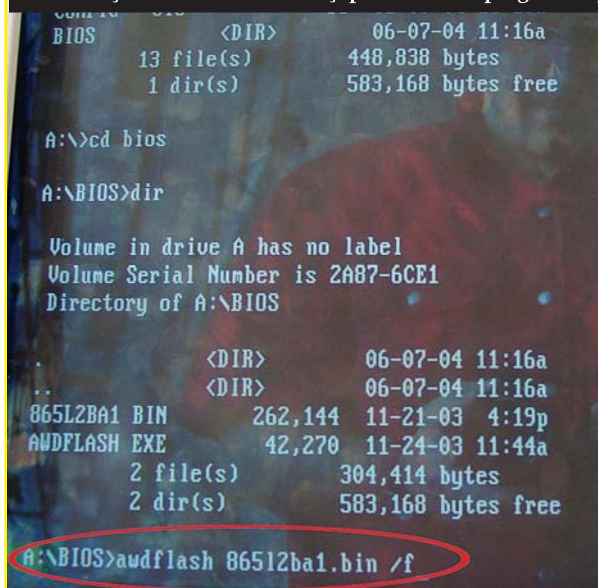


Selectarea în BIOS a secvenţei de bootare de pe dischetă



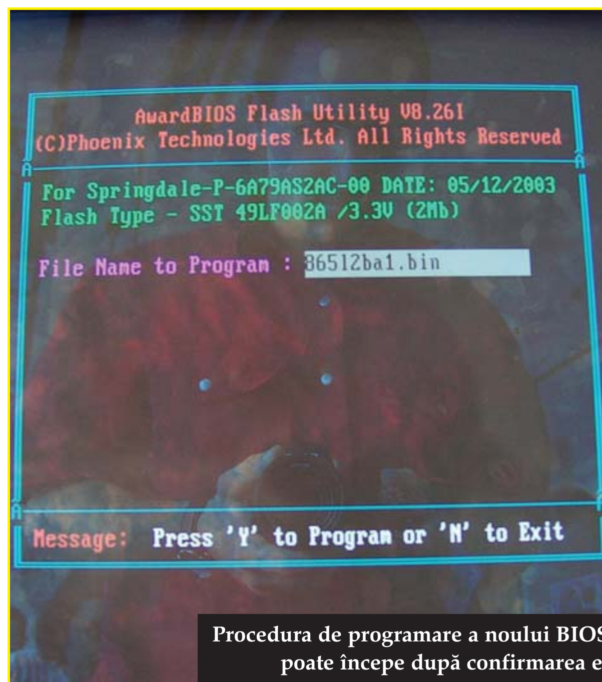


După bootarea efectivă de pe dischetă se execută programul awdflash şi secvenţa de programare a BIOS-ului! (numele fişierului cu noul BIOS şi parametrii de programare)

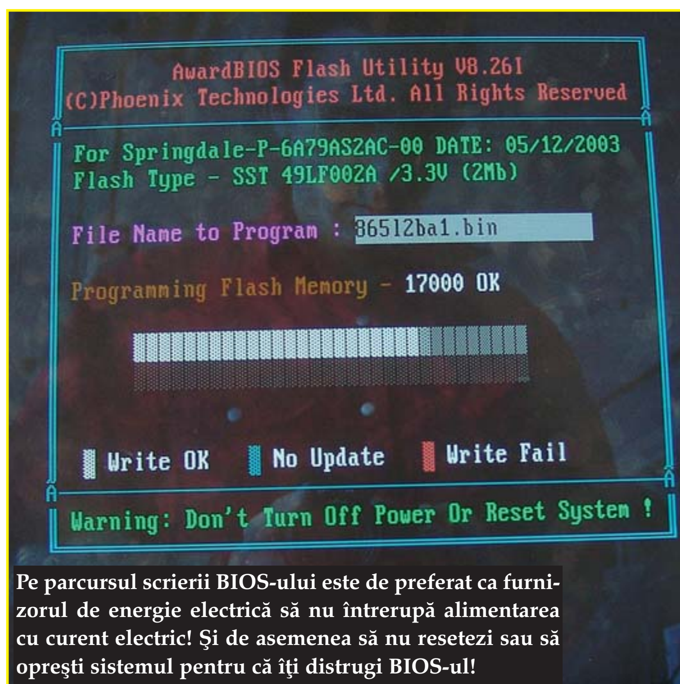




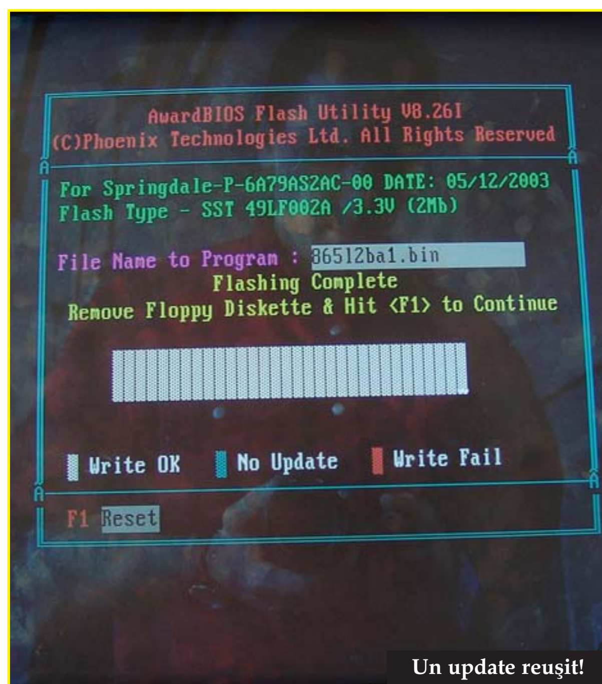
Salvarea vechiului BIOS nu este necesară de obicei, mai ales că placa Soyo nu acceptă rescrierea BIOS-ului cu unul mai vechi



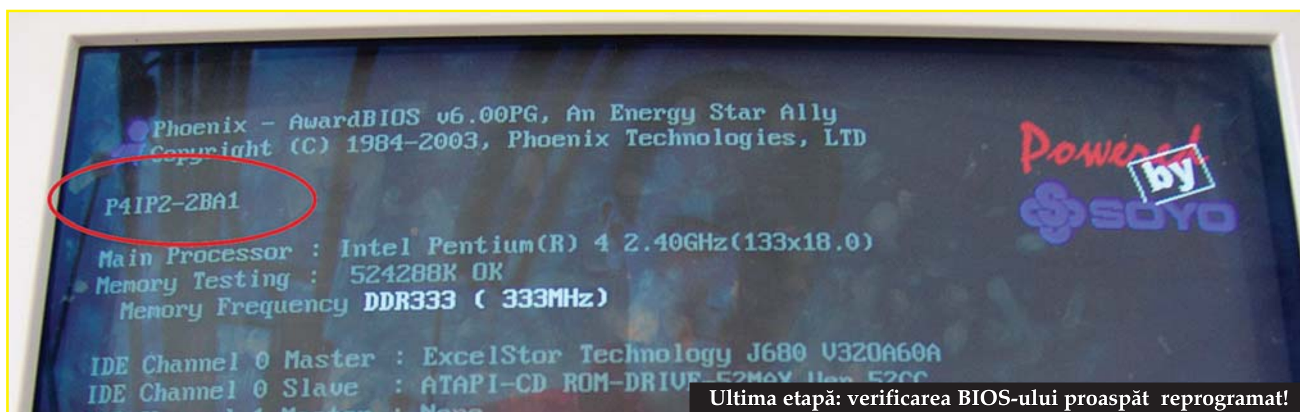
Procedura de programare a noului BIOS poate începe după confirmarea ei



Pe parcursul scrierii BIOS-ului este de preferat ca furnizorul de energie electrică să nu întrerupă alimentarea cu curent electric! Şi de asemenea să nu resetezi sau să opreşti sistemul pentru că îţi distrugi BIOS-ul!

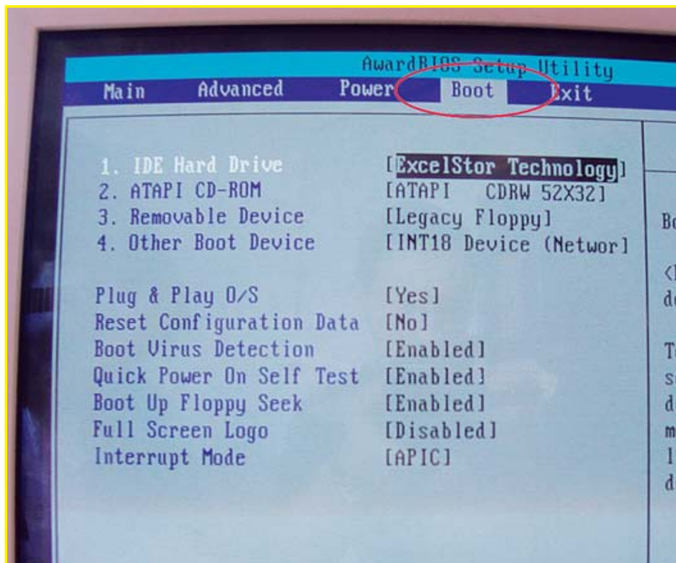


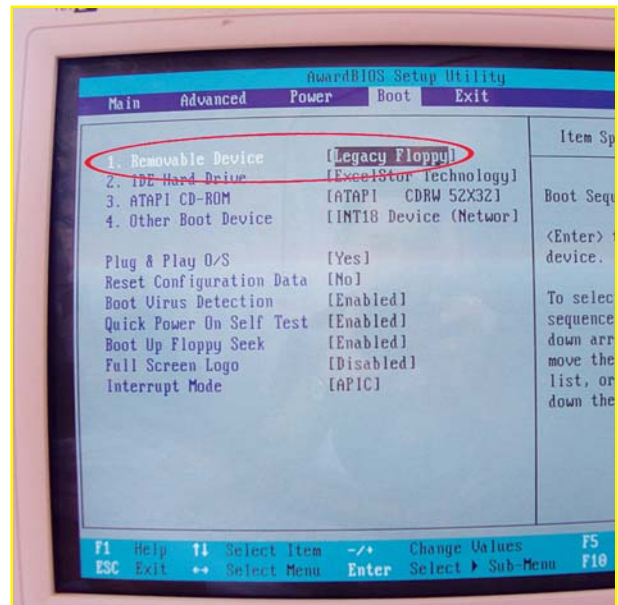
Un update reuşit!



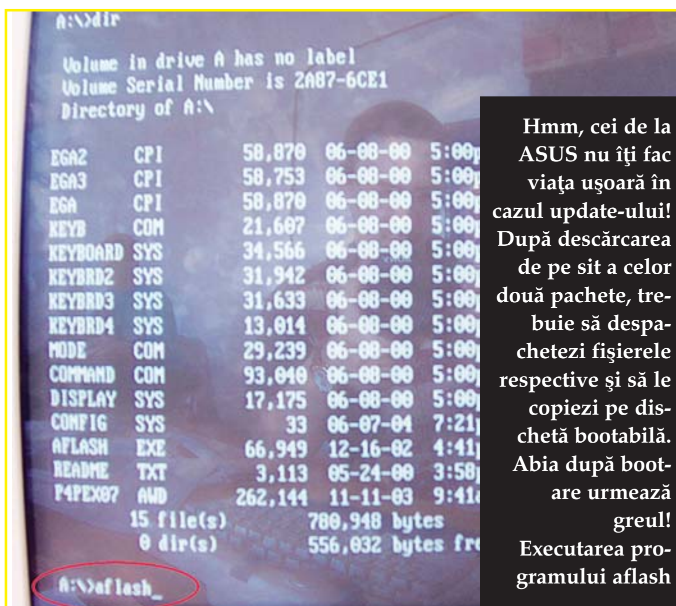
Ultima etapă: verificarea BIOS-ului proaspăt reprogramat!

Procedura de updatare a BIOS-ului în cazul plăcii ASUS P4PE-X

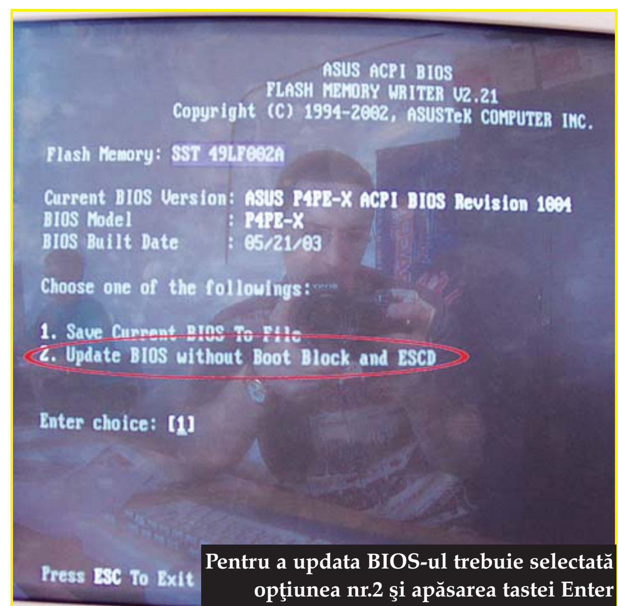




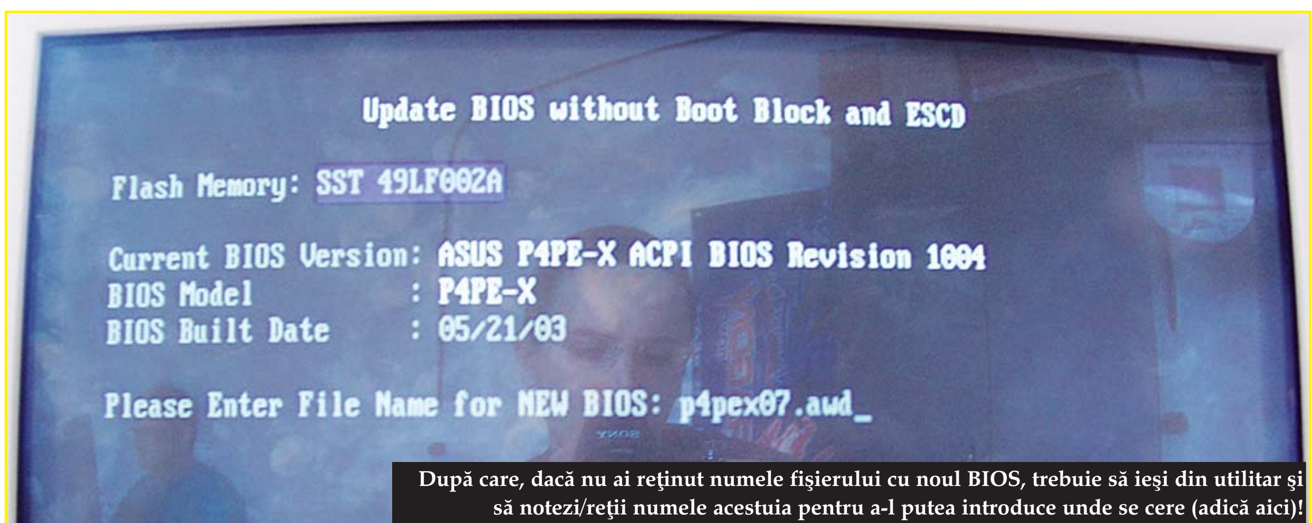
Selectarea în BIOS a secvenţei de bootare de pe dischetă



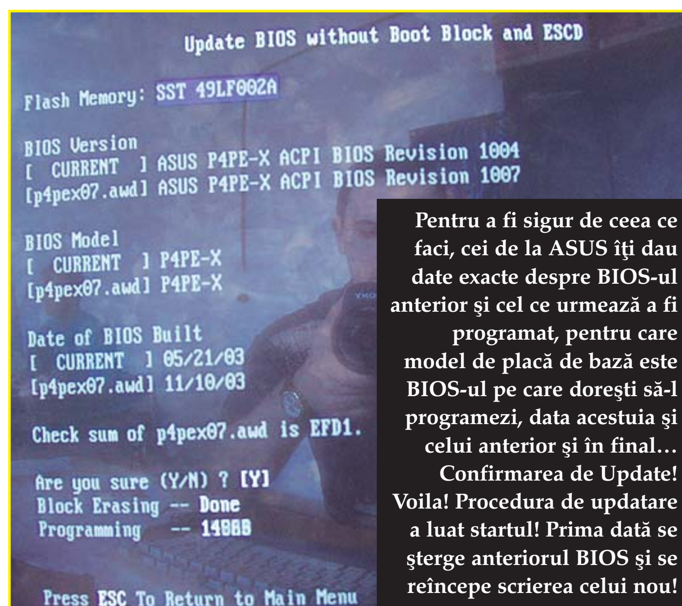
Hmm, cei de la ASUS nu îţi fac viaţa uşoară în cazul update-ului! După descărcarea de pe sit a celor două pachete, trebuie să despachetezi fişierele respective şi să le copiezi pe dischetă bootabilă. Abia după bootare urmează greul! Executarea programului aflash



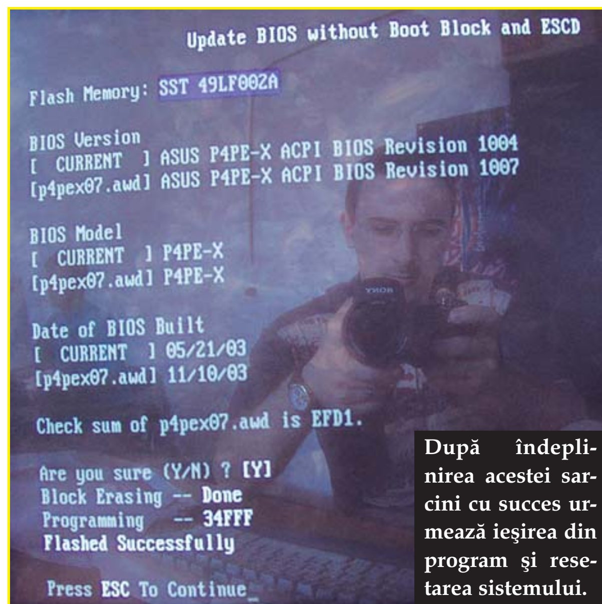
Pentru a updata BIOS-ul trebuie selectată opţiunea nr.2 şi apăsarea tastei Enter



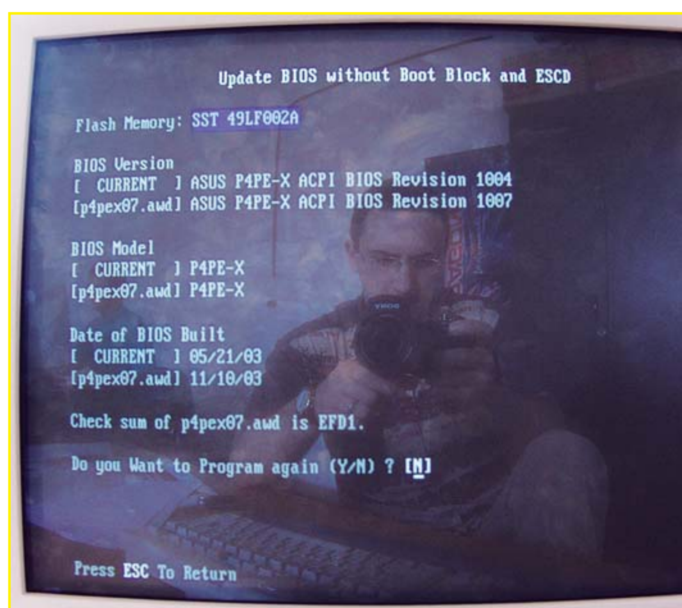
După care, dacă nu ai reţinut numele fişierului cu noul BIOS, trebuie să ieşi din utilitar şi să notezi/reţii numele acestuia pentru a-l putea introduce unde se cere (adică aici)!

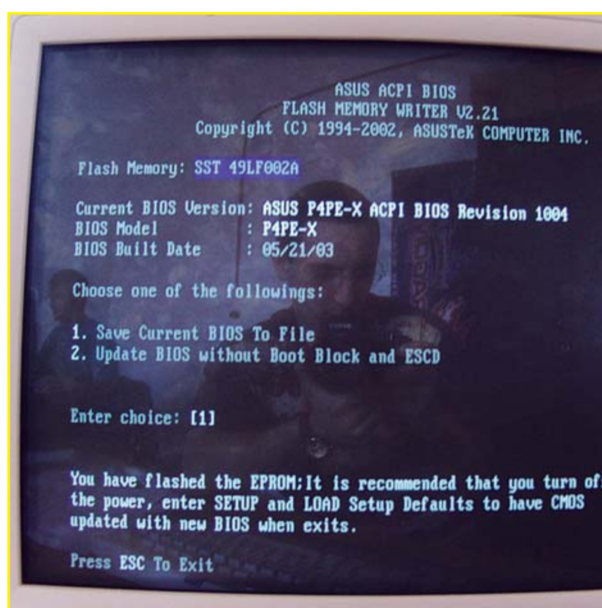


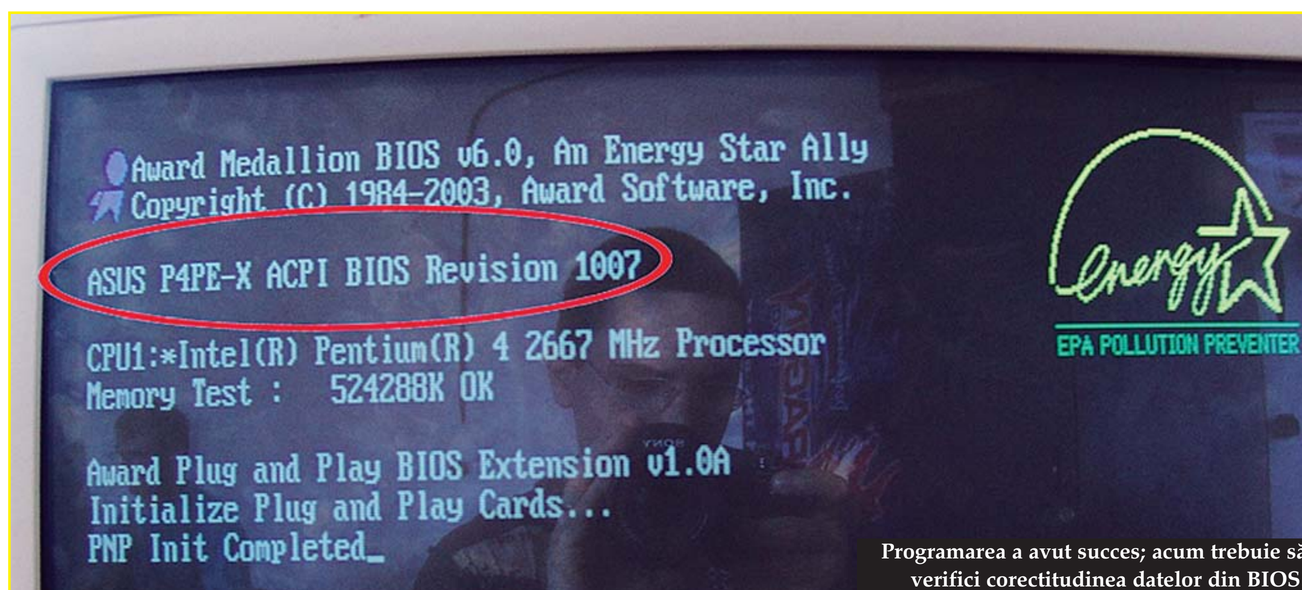
Pentru a fi sigur de ceea ce faci, cei de la ASUS îţi dau date exacte despre BIOS-ul anterior şi cel ce urmează a fi programat, pentru care model de placă de bază este BIOS-ul pe care doreşti să-l programezi, data acestuia şi celui anterior şi în final… Confirmarea de Update! Voila! Procedura de updatare a luat startul! Prima dată se şterge anteriorul BIOS şi se reîncepe scrierea celui nou!



După îndeplinirea acestei sarcini cu succes urmează ieşirea din program şi resetarea sistemului.

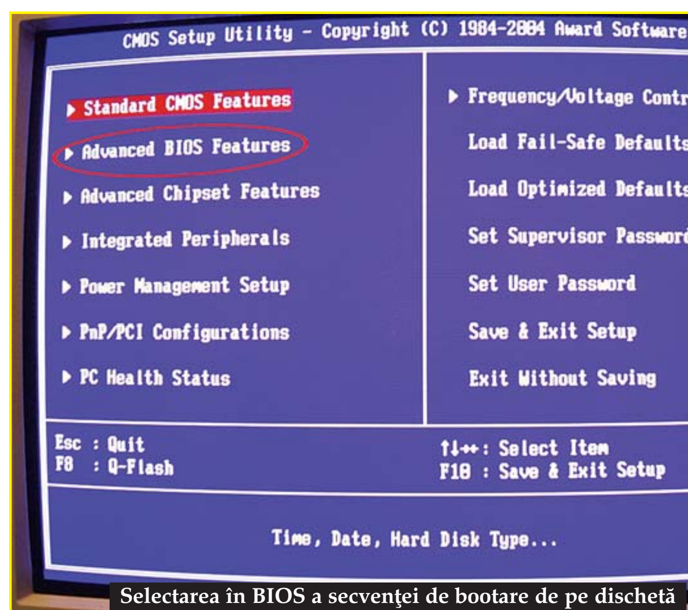




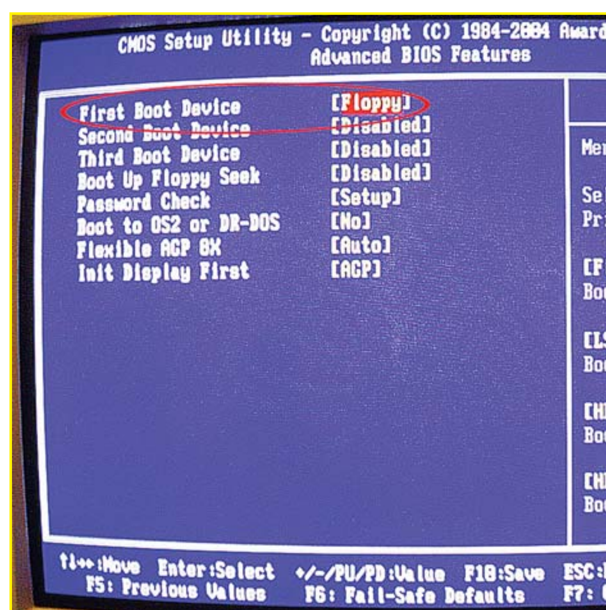


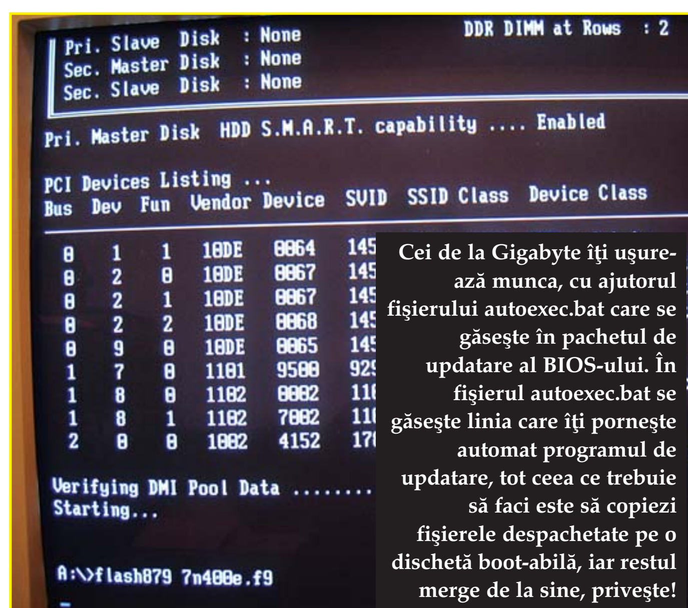
Programarea a avut succes; acum trebuie să verifici corectitudinea datelor din BIOS!

Procedura de updatare a BIOS-ului în cazul plăcii Gigabyte GA-7N400E

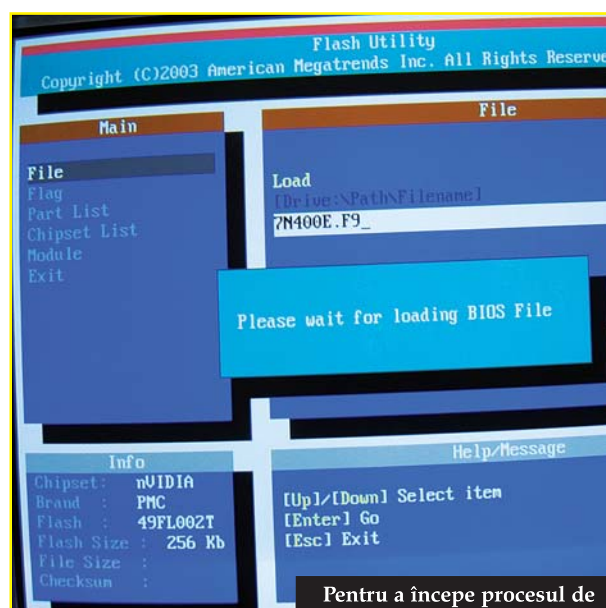


Selectarea în BIOS a secvenţei de bootare de pe dischetă

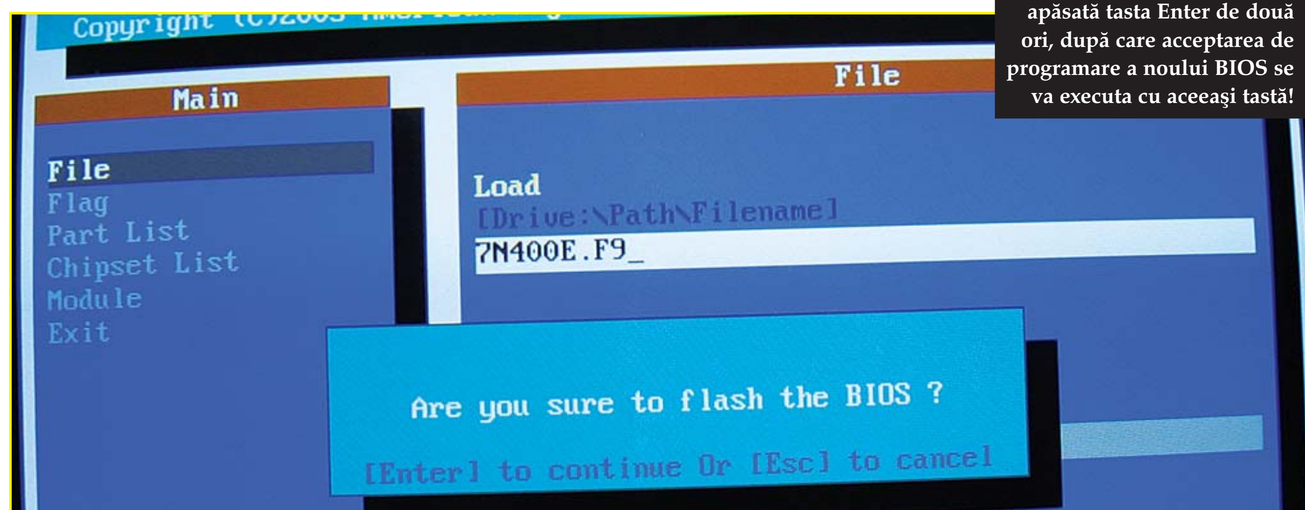


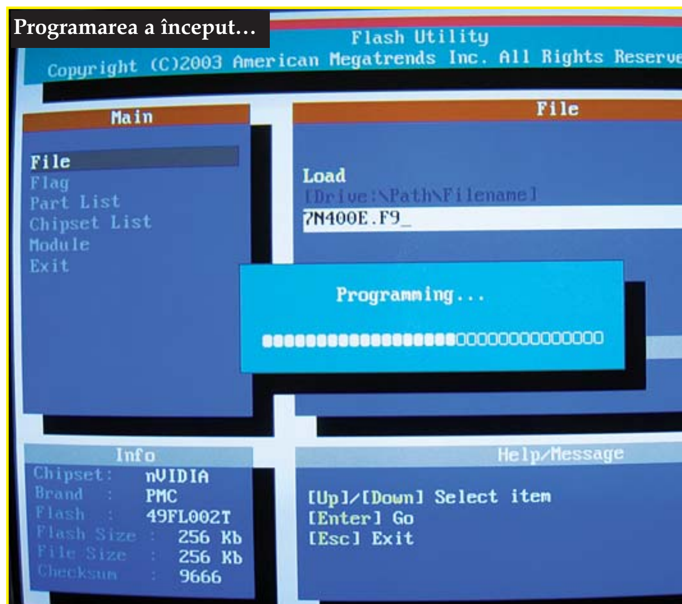


Cei de la Gigabyte îţi uşurează munca, cu ajutorul fişierului autoexec.bat care se găseşte în pachetul de updatare al BIOS-ului. În fişierul autoexec.bat se găseşte linia care îţi porneşte automat programul de updatare, tot ceea ce trebuie să faci este să copiezi fişierele despachetate pe o dischetă boot-abilă, iar restul merge de la sine, priveşte!

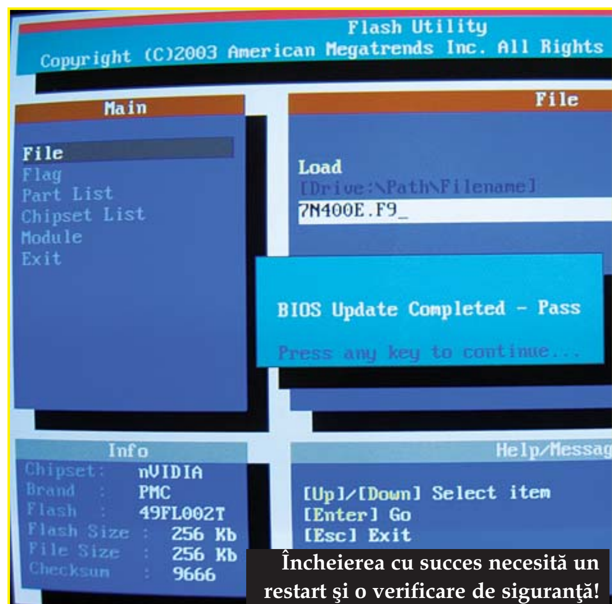


Pentru a începe procesul de updatare BIOS-ului trebuie apăsată tasta Enter de două ori, după care acceptarea de programare a noului BIOS se va executa cu aceeaşi tastă!

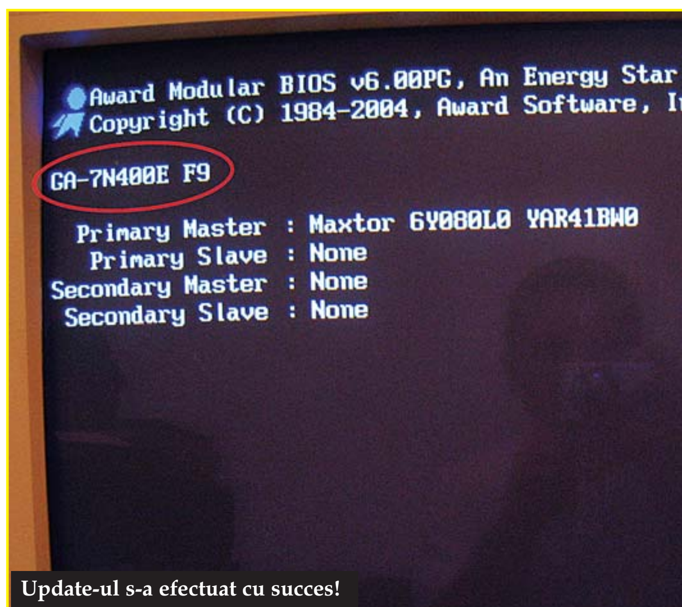




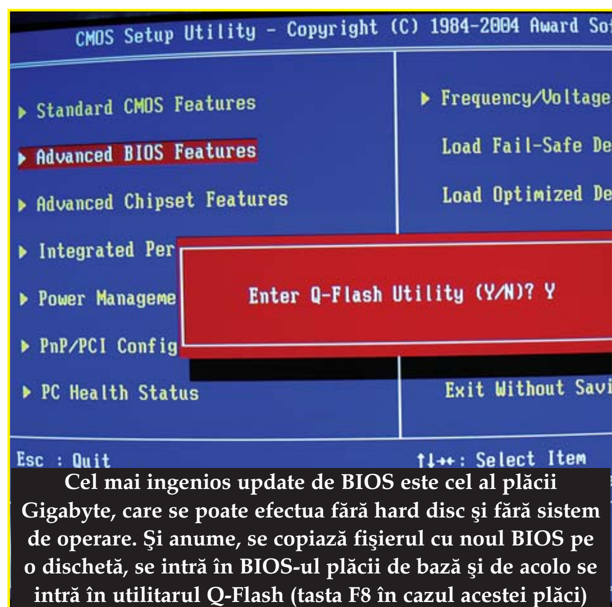
Programarea a început…



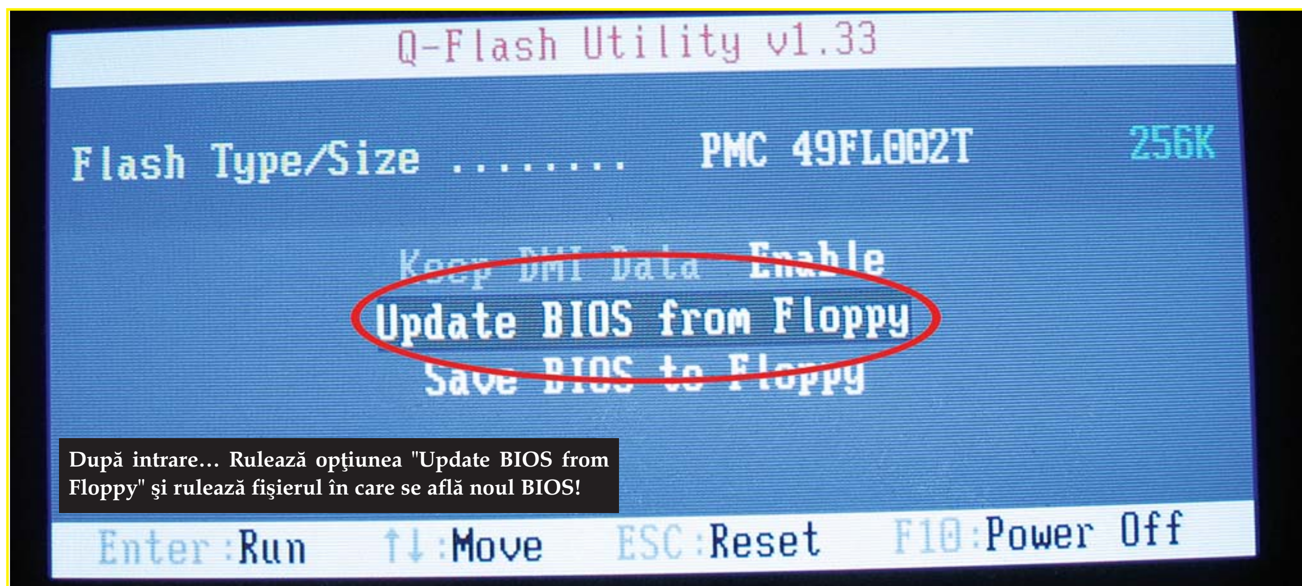
Încheierea cu succes necesită un restart şi o verificare de siguranţă!



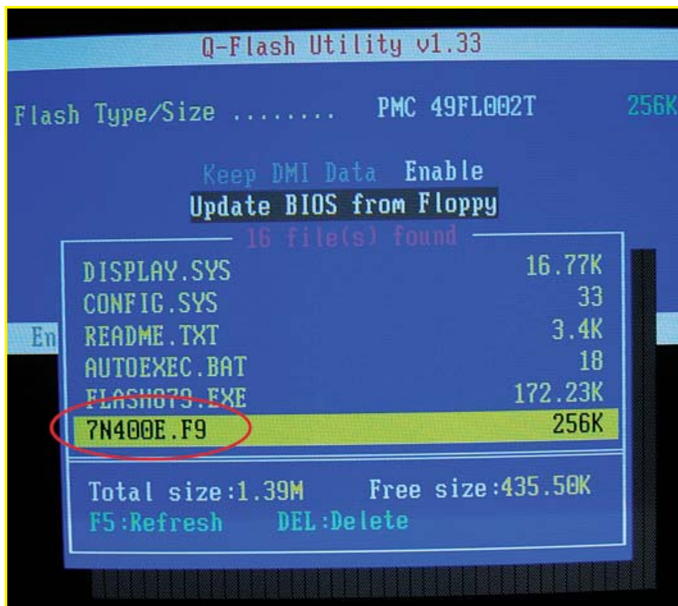
Update-ul s-a efectuat cu succes!

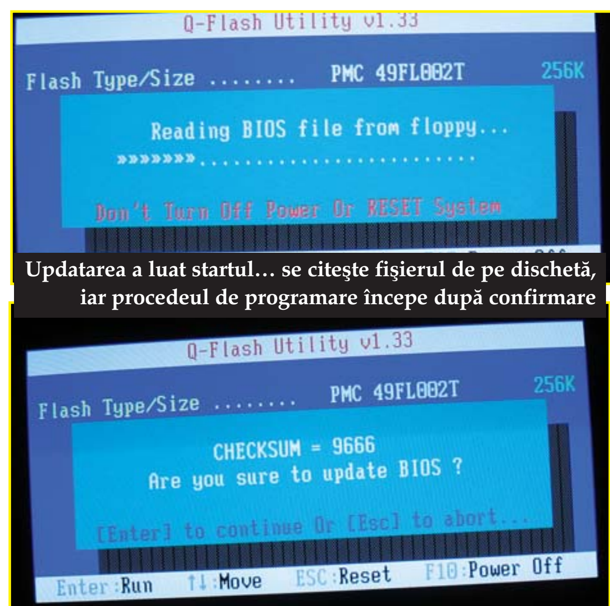


Cel mai ingenios update de BIOS este cel al plăcii Gigabyte, care se poate efectua fără hard disc şi fără sistem de operare. Şi anume, se copiază fişierul cu noul BIOS pe o dischetă, se intră în BIOS-ul plăcii de bază şi de acolo se intră în utilitarul Q-Flash (tasta F8 în cazul acestei plăci)

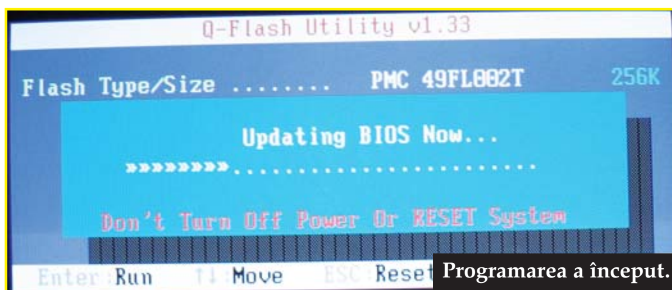


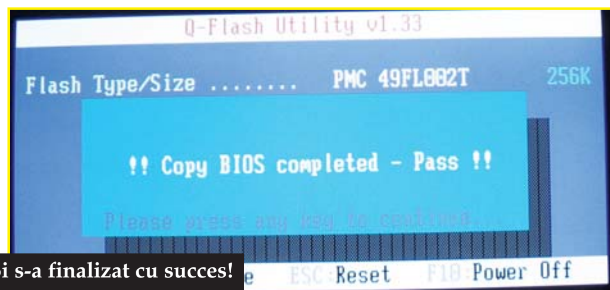
După intrare… Rulează opţiunea "Update BIOS from Floppy" şi rulează fişierul în care se află noul BIOS!





Updatarea a luat startul… se citeşte fişierul de pe dischetă, iar procedeul de programare începe după confirmare





Programarea a început…Şi s-a finalizat cu succes!

Amator sau profesionist?

Problema jocurilor pe calculator rămâne în continuare una foarte dezbătută şi foarte delicată. Dacă părinţii (cei care nu sunt la rândul lor sclavi ai jocurilor pe calculator...) încep să se obişnuiască cu ideea că odraslele lor de 9 ani joacă ultimul Doom sau mai ştiu eu ce joc super-sângeros "Canibalization II", "Masacration" sau "Return of the tortured", problema bugetului alocat acestei "activităţi" pare să fie mai îngrijorătoare. Şi asta deoarece ultimele născociri ale imaginaţiei programatorilor şi designerilor (care par să fi creat în secret o alianţă cu producătorii de hardware), necesită sisteme ultra-performante pe care, de ce să nu recunoaştem, nu şi le permite chiar oricine.

Puţini sunt cei care nu au visat măcar o dată la o carieră de jucător profesionsit. Adică să se antreneze, să participe la turnee, şi - pe deasupra - să primească şi un salariu. Dar care sunt cerinţele, şi unde se situează graniţa dintre amatorism şi profesionism? Această întrebare m-a măcinat multă vreme; în consecinţă, am hotărât să mă pun pe studiu şi să încerc să aflu răspunsul.

Toţi cei care au tangenţe cu calculatorul s-au confruntat şi se confruntă în continuare cu segmentul pe care-l reprezintă jocurile pe calculator. Poate ai încercat un "Solitaire", un "Pinball", sau poate un "Fifa 2004" sau "Warcraft III". Preferinţele fiecăruia nu am să le discut aici, fiindcă sunt atâtea jocuri tocmai pentru ca fiecare să poată să aleagă ceea ce-i place şi nu pentru a judeca gusturile unuia sau altuia.

Pentru că tot veni vorba de preferinţe, probabil că nimeni nu mă va judeca pentru faptul că am ales ca mijloc de răspuns la întrebarea din titlu jocul "Warcraft III: The Frozen Throne".

Povestea e ceva mai veche şi-şi are originile în 1994 începând cu Warcraft, şi continuând apoi cu Warcraft II şi Starcraft. După toţi aceşti aproape 10 ani, în ciuda zecilor de nopţi "pierdute" pe la tot felul de reţele, am ajuns la concluzia că niciodată şi nici măcar pentru o perioadă scurtă de timp nu m-am ridicat la statutul de jucător profesionist. Şi nu spun asta din cauză că nu am primit vreo recompensă financiară în urma activităţii prestate, ci pentru că am avut posibilitatea să realizez ce înseamnă "jucător profesionist".

Teoretic

În rândurile care urmează referitor la faptul că voi avea ceva şi împotriva gamerilor profesionişti, probabil că unii dintre voi vor simţi o vagă undă nostalgică sau, mai grav, vor invoca proverbul "vulpea când nu ajunge la struguri spune că sunt acri". Departe de mine gândul, dar având în vedere că trăim într-o ţară democrată... asta este!

După cum aminteam la începutul articolului, ideea de "profesionist" se reflectă şi în remuneraţia obţinută în urma practicării unei activităţi. Ce poate fi mai spectaculos decât să ai 19 ani, să joci Warcraft toată ziua, să te plimbi prin lume şi, pe deasupra, să mai şi primeşti un salariu care poate ajunge la sute de mii de dolari pe an? Păi, ca să folosesc un termen din War III, acesta este "ultimate-ul" oricărui jucător.

Dacă ar fi să enumăr şi să analizez cu minuţiozitate toate aspectele şi diferenţele dintre amator şi profesionist, probabil că lansarea lui Warcraft IV m-ar prinde scriind tot la acest articol. În consecinţă am să mă rezum la a prezenta pe scurt aspectele pe care eu le consider cele mai reprezentative.

Există trei aspecte importante care pot determina sau pot influenţa locul tău într-una din cele două tabere: talent, muncă, disponibilitate (fiecare dintre acestea având subcategoriile de rigoare).

Talentul cred că este factorul decisiv, fără de care nu cred că are rost să porneşti la drum. Talentul este sinonim cu "harul", "vocaţia". Şi fiindcă am decis să mă limitez aici la jocurile de strategie, vei întâlni persoane pentru care este suficient să joace două-trei partide dintr-un joc (de care nici măcar nu au mai auzit) şi ai putea jura că nu e prima oară când fac acest lucru. Persoanele care au talent la jocurile de strategie sunt "date" pentru aşa ceva, şi asta poţi să constaţi din atitudinea lor faţă de acest tip de jocuri, din modul în care "operează" sau din devotamentul faţă de această categorie aparte. Fără să mă îndepărtez de acest factor, jucătorul trebuie să aibă o minte ascuţită, o viziune largă asupra lucrurilor, precum şi spirit organizatoric şi de coordonare (aşa... fac o paranteză pentru a vă da un sfat: când vă tachinează părinţii sau „jumătatea" în legătura cu ceva monstru înspăimântător care a apărut pe ecran şi care l-a linşat pe un altul într-un mod sângeros - cu toate că nu prea este cazul în jocurile de strategie - amintiţi-le că acest tip de jocuri sunt cele mai folositoare, deoarece dezvoltă inteligenţa, atenţia, spiritul de observaţie, capacitatea de concen-

trare bla, bla... ;).

Deci... dacă ai simţit repulsie faţă de jocurile de strategie, dacă ţi s-a părut inuman să tot selectezi ba doi, ba trei soldaţi, ba iarăşi trei, ba iarăşi doi, atunci te sfătuiesc să treci peste următoarele paragrafe, sau cel puţin peste cele care fac referire la acest tip de jocuri.

Mulţi sunt de părere că succesul este sinonim parţial cu talentul şi, oricum, deficienţele la acest capitol pot fi compensate de cel de-al doilea aspect important, şi anume munca.

Deh... cred că acesta este momentul în care m-am blocat şi am constatat că voi rămâne mult şi bine la stadiul de jucător amator. Nu că nu aş fi "muncit" nopţi şi zile de-a rândul... dar acest tip de muncă nu prea are nici o legătură cu cea prestată de un jucător profesionist. Şi când voi trece la un exemplu concret vei înţelege exact ceea ce am vrut să spun.

Nu în ultimul rând, disponibilitatea este un factor care poate influenţa decisiv cariera unui jucător. Ce te-ai hotărât să faci în viaţă? Crezi că poţi să ajungi suficient de bun încât să-ţi câştigi existenţa din jocurile pe calculator? Ce se va întâmpla în momentul în care vei ajunge la o vârstă la care nu vei fi privit cu ochi tocmai buni deoarece "încă" te joci pe calculator?! ...şi ar mai fi câteva semne de întrebare...

Practic

Să vedem acum un exemplu concret. Spuneam că am ales jocul Warcraft III: The Frozen Throne deoarece am avut ocazia să mă implic ceva mai mult faţă de alte jocuri (tipuri de jocuri).

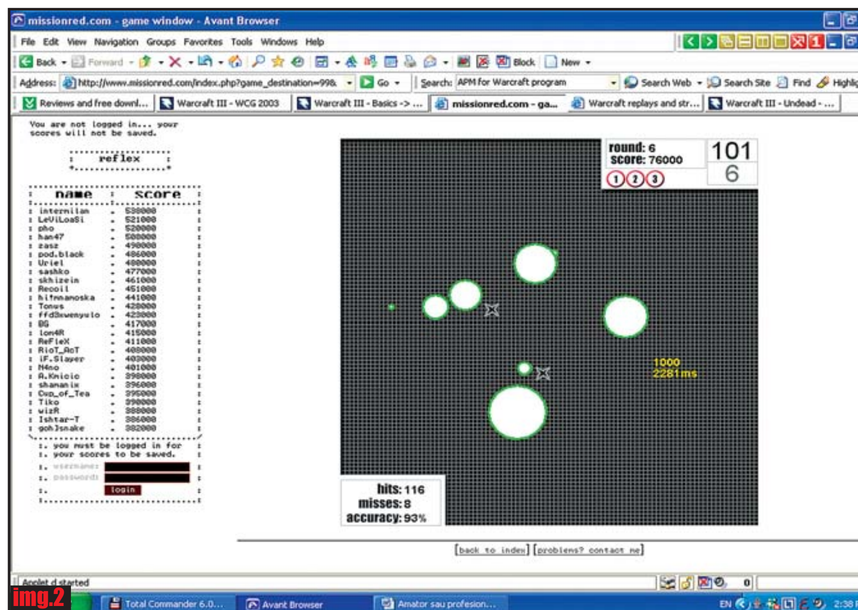
Când poţi să spui: "Sunt un jucător profesionist!"?

Warcraft III: The Frozen Throne: Attack Type vs. Armor Type Chart

	Light	Medium	Heavy	Fort	Hero	Unarmored
Normal	100%	150%	100%	70%	100%	100%
Pierce	200%	75%	100%	35%	50%	150%
Siege	100%	50%	100%	150%	50%	150%
Magic	125%	75%	200%	35%	50%	100%
Chaos	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Spells	100%	100%	100%	100%	70%	100%
Hero	100%	100%	100%	50%	100%	100%

img.1

În acest tabel poţi să observi care sunt tipurile de armuri şi de atacuri, şi ce pagube provoacă un tip de atac unui anumit tip de armură. De exemplu, atacul tip „magic" face „extradamage" unităţilor care au armura „heavy"



Dacă eşti suficient de agil şi ţi-ai calibrat bine mausul ai şansa să intri în topul celor mai îndemânatici

Sincer să fiu nu este chiar simplu să dai un răspuns la această întrebare. Cea mai simplă metodă de a afla la ce categorie te integrezi este să intri pe Battle.net şi să joci împotriva celor mai buni jucători pe care-i găseşti pe acolo. Dacă vei fi "măcelărit" merită să citeşti articolul în continuare. Dacă mai şi câştigi :) înseamnă că deja ţi-ai creat o impresie despre ceea ce ar însemna să fii jucător profesionist.

Să presupunem că undeva, acolo, în subconştient te "deranjează" ideea de a deveni, dacă nu jucător profesionist, măcar un jucător foarte bun. De unde începi?

Normal că primul pas este să-ţi achiziţionezi jocul şi să te pui să joci campaniile în modul "single". Fac o paranteză pentru a evidenţia un aspect, şi anume faptul că jucătorul amator este tipul de jucător dezorganizat. Aceasta este de fapt marea diferenţă dintre jucătorii amatori şi cei profesionişti: organizarea. Nu vei deveni niciodată un jucător foarte bun dacă tot ceea ce faci este să joci toată ziua (sau noaptea) în modul single sau multiplayer!

Deci, practic, ce ar trebui să faci?

Situl **http://www.blizzard.com/war3x/** este un bun început. Să nu uiţi că nu ai nici o şansă în practică, dacă nu ştii foarte bine teoria! Strategiile de bază, control, resurse, unităţi, clădiri, hărţi, tipuri de atac şi armuri, toate acestea trebuie învăţate pe de rost. După ce vei învăţa bine toate acestea vei descoperi că este mult mai uşor să "răpui" un Mountain Giant cu Abominations decât cu Crypt Fiends... :) (şi asta datorită tipului de armură pe care o are Mountain Giant-ul `medium` şi atacul Abomination-ului `normal` faţă de cel al Crypt Fiend-ului `pierce`. După cum poţi să observi în Imaginea 1, atacul de tip "pierce" face doar 75% pagube unei unităţi care are armură "medium" faţă de atacul "normal" care provoacă aceleiaşi unităţi 150% pagube).

După ce te-ai "îndopat" cu teorie e timpul să treci la ceva antrenament. Reflexele sunt determinante într-o bătălie între doi jucători de aceeaşi valoare. Situl **www.missionred.com** este locul unde poţi să-ţi îmbunătăţeşti substanţial reflexele şi implicit capacitatea de control asupra unităţilor. (Imaginea 2)

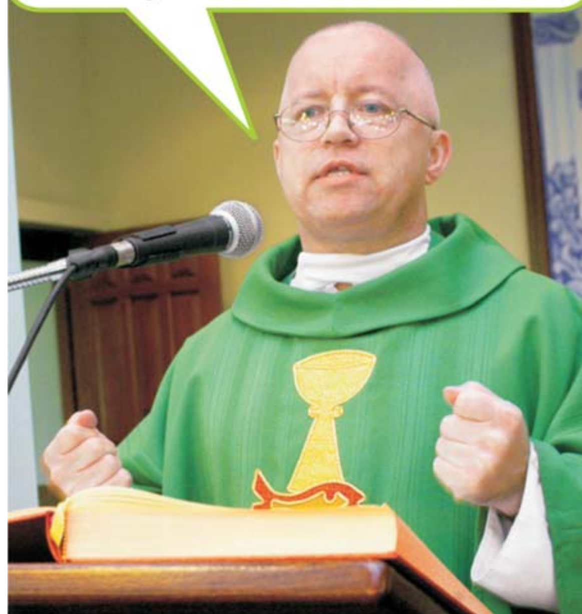
Acum este într-adevăr cazul să treci şi la practică. Bineînţeles, cu cât vei juca mai mult, cu atât vei deveni mai experimentat. Este bine oricum să alternezi perioadele de joc cu perioadele de antrenament. De exemplu, marii campioni şapte ore se antrenează şi două joacă.

Studiul este la fel de important ca toate aspectele menţionate până acum. Vizionarea de replay-uri ale partidelor jucate la turnee importante, interviuri cu campioni, strategii aplicate de alţi jucători, toate nu fac altceva decât să-ţi lărgească sfera de înţelegere a unui joc, de implicare în jocul respectiv. Pentru că nu ai nici o şansă de reuşită atâta timp cât nu trăieşti jocul! ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Informatică - Legile lui Murphy

- Un program pentru calculator face ceea ce ii spui tu să facă, nu ceea ce vrei tu să facă.
- La originea oricărei erori care este atribuită computerului vei găsi cel puţin două greşeli umane, incluzând-o pe aceea de a da vina pe computer.
- Erorile nedetectabile sunt infinite în varietate, spre deosebire de erorile detectabile care sunt limitate prin definiţie.
- Dacă constructorii ar face construcţiile în felul în care programatorii concep programe, atunci prima ciocănitoare care ar veni, ar distruge civilizaţia.
- Toate computerele aşteaptă cu aceiaşi viteză.
- Unul din motivele pentru care computerele pot să facă mai multă treabă decât oamenii este faptul că nu trebuie să se oprească pentru a răspunde la telefon.
- Definiţiile lui Murphy privind sistemele computerizate:
- Hardware: Acele părţi ale sistemului pe care le poţi lovi cu piciorul.
- Software: Acele părţi ale sistemului care nu funcţionează.
- Hard disk: Acea componentă a sistemului care înţepeneşte în momentul cel mai nepotrivit cu putinţă.
- Periferica: Acele componente care sunt incompatibile cu sistemul tău.
- Imprimanta: Acea componentă a sistemului care se blochează când nu te uiţi la ea.
- Cablu: Acea parte a sistemului care e prea scurtă.
- Backup: O operaţie care niciodată nu este efectuată la timp.
- Restaurare: O precedură care funcţionează perfect până când e nevoie de ea.
- Memorie: Acea parte a sistemului computerizat care este insuficientă.
- Mesaj de eroare: O solicitare de aprobare a distrugerii propriilor tale date.
- Fişier: Acea parte a sistemului care nu poate fi găsită.
- Procesor: Acea componentă a sistemului computerizat care este depăşită tehnologic.
- Un afişaj digital de ultimă oră furnizează informaţii greşite cu o precizie mai mare decât a fost posibil anterior.
- Dacă computerele devin prea puternice, le putem organiza într-un comitet - asta o să le termine.
- Este mai uşor să adaptezi specificaţia la program decât viceversa.
- Nu există limbaj în care să fie cât de cât dificil să se scrie un program prost.
- Un computer face tot atâtea greşeli în două secunde cât doi oameni care lucrează în douăzeci de ani.
- Indiferent ce cauţi pe Internet, cel puţin un site pornografic se va potrivi cu criteriile tale de căutare.
- Inteligenţa artificială nu se poate compara cu prostia naturală.



Albanezii au reuşit să scoată pe piaţă primul lor computer. Tastatura este prevăzută cu două butoane: dacă apeşi unul din ele nu se întâmplă nimic, iar cel de-al doilea anulează comanda.

Anun uri

- V nd scaun ergonomic stare perfectª sau schimb cu conturi SSH, parole situri XXX sau alte variante.
- V nd laptopuri de 2, 3, 4 ”i 5 kg, pe-ncercate. Consiliere medicalª specializatª n hernie, precum ”i masaj profesional (instant massaging) pentru dureri acute de umeri ”i spate.
- Mul umesc vestitului tªmªduitor Sirmu_litzah care face ”i desface conturi FTP, parole, leagª ”i dezleagª blesteme ”i calculatoare n re ea.
- V nd discografie completª WinNT 3.5 pe dischete ”i vinil, originalª cu autograf.



Mac OS X

Version 10.2 Jaguar

Order now.



- 100 de metri proxy
- aruncarea mausului
- săritura cu parola
- sporturi automobilistice: carding

lista e deschisă... la recycle.bin@myc.ro

Îi mulţumim cititorului nostru şi te invităm şi pe tine să ne spui ce ai mai găsit prin "Recycle Bin"-ul IT-ului din România şi de pe aiurea!

www.pcgames.ro

iulie-august 2004 Nr. 47/ anul V

PC Games

99.500 lei



2 CD - uri

Poster dublu

SUPER DEMOS:

Soldiers-Heroes of WWII

Transport Giant

Spiderman II

TEST+DEMO:

Thief: Deadly Shadows





JOCUL LUNII

Ground Control 2

SPECIAL



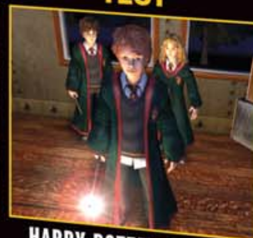
DRACULEA TAICHII

AVANPREMIERĂ



DUNGEON SIEGE II

TEST



HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

AVANPREMIERE: • Brothers In Arms • Pariah • Stalingrad • Axis & Allies • Guild Wars • Battlefield 2 • Dragon Age

TESTE: • Besieger • Perimeter • Soldner • Trackmania • UEFA Euro 2004: Portugal • Blitzkrieg: Burning Horizon

FULL VERSION
CDex 1.5, Skype

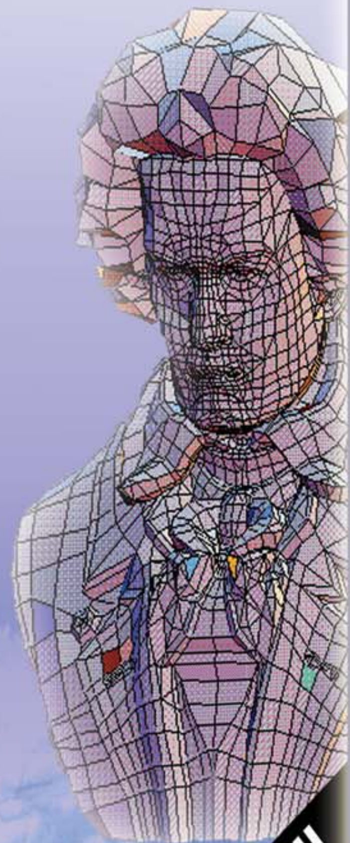
CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

septembrie 2004 nr. 31/IV
PREȚ: 59.500 LEI

1 CD-ROM
Gratuit

60 DEMO TRIAL SHAREWARE



Expertul în matematică

Învață chitara pe PC!

Safari în lumea animalelor



West Europe 2004

CONCURSURI PREMII
4 DICȚIONARE ENCARTA

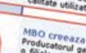


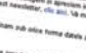


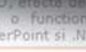
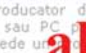
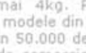






ctp
COMPUTER TO PRINT
AFACERI TEHNICA ARTA



